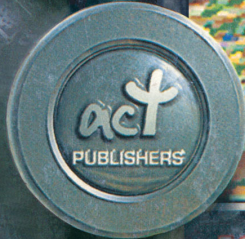


С. Водолеев О. Сербина

SUPER

Энциклопедия



КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

СУПЕРЭнциклопедия Sony Playstation

В ЭТОЙ книге:

- подробные, детальные описания ДВУХ ДЕСЯТКОВ хитовых игр для PSX
- каждая игра ПРОЙДЕНА ДО КОНЦА профессиональным геймером
- вся возможная информация, коды и секреты, интересные возможности
- инструкции по прохождению КАЖДОГО УРОВНЯ и КАЖДОЙ миссии
- тройка самых гениальных трехмерных единоборств — Tekken II, Star Gladiators, Bushido Blade и два наиболее известных единоборства классических — Mortal Kombat Trilogy и Rise of the Robots-2
- четверка наиболее известных приключенческих игр — Sentient, Blazing Dragons, City of Lost Children, The D
- гонки на любой вкус — с применением оружия, на уничтожение и классические
- супердетальное описание трехмерного боевика PowerSlave
- самая популярная в мире военная игра для компании друзей — Worms — попробуйте, и вы не пожалеете !!!
- и, наконец, чудесный букет аркадных игрушек для всех и каждого — Crash Bandicoot, Time Commando, Crazy Ivan, Dragon Heart, Tomb Raider, Spot 3D

СУПЕРЭнциклопедия Sony Playstation

Мы просто-напросто самые лучшие!



ПРОФЕССИОНАЛЫ В МИРЕ ИГР

СУПЕРЭНЦИКЛОПЕДИЯ **SONY PLAYSTATION**

Выпуск 1

Авторы–составители: Водолеев С.Г., Сербина О.А.

Художник: Алексей Кондаков


ИЗДАТЕЛЬСТВО
Москва
1998

Первый том **СУПЕР**Энциклопедии Sony Playstation открывает большую серию книг, призванных, по замыслу авторов, стать настольными для каждого владельца замечательной игровой системы Sony Playstation. Прекрасный способ как ознакомиться с лучшими играми и выбрать себе развлечение по вкусу, так и получить максимум удовольствия от игр, уже имеющихся в вашей коллекции. Полные решения, детальные описания, написанные живым языком, советы, трюки, наборы ударов, коды, секреты и максимум помощи. Множество иллюстраций, прекрасный юмор создают уникальную атмосферу удивительного мира **СУПЕР**Энциклопедий.

© Водолеев С.Г.

© Сербина О.А.

© Издательство АСТ

Все упомянутые в данном издании товарные знаки и зарегистрированные товарные знаки принадлежат своим законным владельцам.

ISBN 5-237-00218-8

Подписано в печать 02.03.98. Формат 84x108 1/16. Тираж 10.000 экз.

Заказ № 3150

ООО «Фирма «Издательство АСТ». Лицензия 06 ИР 000048 № 03039 от 15.01.98.
366720, РФ, РИ, г. Назрань, ул. Московская, 13а

Ордена Трудового Красного Знамени Чеховский полиграфический комбинат
Государственного комитета Российской Федерации по печати
142300, г. Чехов Московской области
Тел. (272) 71-336. Факс (272) 62-536

Содержание

От авторов.....	4
Приключенческие игры	9
BLAZING DRAGONS.....	14
CITY OF LOST CHILDREN.....	38
THE D.....	48
SENTIENT.....	60
Динамические приключения	114
TIME COMMANDO.....	116
TOMB RAIDER.....	168
Динамические игры	254
CRASH BANDICOOT.....	260
DRAGON'S HEART.....	290
KRAZY IVAN.....	308
POWERSLAVE.....	335
SPOT GOES TO HOLLIWOOD.....	459
Гонки	499
DESTRUCTION DERBY-2.....	502
TWISTED METAL-2.....	522
Единоборства	544
BUSHIDO BLADE.....	553
MORTAL KOMBAT TRILOGY.....	577
RISE OF THE ROBOTS-2: RESURRECTION.....	615
STAR GLADIATORS.....	638
TEKKEN 2.....	654
Динамическая тактика	703
WORMS.....	705
Game Shark - Акула Игр.....	745
Алфавитный указатель игр.....	750



Привет, друзья!

*Привет всем, кто любит играть и любит игры!
Привет всем, кто чувствует себя как дома в син-
тетических мирах и виртуальных пространствах!
Мы сделали для вас еще одну книгу. Вы держите ее
в руках.*

Течет неумолимое время. Технический про-
гресс неостановим. Совсем недавно все мы с гор-
достью наблюдали через Интернет в режиме ре-
ального времени, как первый движущийся меха-

низм землян ступил на далекий Марс. Пройдет совсем немного времени, и на эту планету высадится человек, а когда-нибудь мы построим там города. Стремительно развиваются генетические и биологические технологии, которые позволят существенно продлить человеческую жизнь, и в обозримом будущем достичь индивидуального технического бессмертия. Уже в ближайшее десятилетие ожидаются промышленные результаты в работах по нанотехнологиям, которые позволят нам оперировать с материей на уровне отдельных атомов и создавать непостижимые по нынешним временам устройства. Нет сомнений и в появлении на свет в самое ближайшее время принципиально новых способов получения дешевой и сверхдешевой энергии на основе холодного термоядерного синтеза, а затем и прямого использования энергии звезды. Взрывоподобное развитие телекоммуни-

каций неизбежно приведет нас к созданию к некоей глобальной информационной всепланетной структуры, подобной Интернету, но в тысячи раз более мощной, призванной окончательно завершить объединение, унификацию и оптимизацию человечества в единое всепланетное государство. Нет предела могуществу человека, и мы живем в потрясающее время. И играть в жизнь скоро будет удивительно интересно.

Мы, те кто не может жить без уникального явления, которое называется компьютерные игры, как никто другой ощущаем на себе всю стремительность движения всемирного Джаггернаута на дороге в будущее. С невероятной скоростью наши мечты воплощаются в реальность и то, что год назад казалось невозможным, сегодня оказывается устаревшим. За какие-то несколько лет на наших глазах сменилось несколько поколений игровой техники, прошедших путь от XT, Spectrum и Dendy до Sony Playstation, Nintendo 64 и Pentium II с аппаратным ускорителем 3DFX и виртуальным шлемом. Войны приставок сотрясали мировые рынки, огромные проекты рождались и умирали, и не менее грандиозные замыслы на будущее вынашиваются мегакорпорациями, ибо рынок развлечений для них — это гигантские прибыли и вечно гарантированный сбыт. А для нас — бесконечный источник удивительных миров, помогающих выжить в удручающей однообразии реальной жизни и подготовиться к переходу человечества в эпоху информационной цивилизации.

Читайте, играйте, побеждайте, учитесь, думайте. Ведь сейчас, когда шатаются и лихорадочно приспособляются к новому миру основные мировые религии, когда происходит переоценка базовых ценностей, появляются новые философские концепции и формируются основные принципы кибержизни в информационном виртуальном пространстве, ассимилируются и стандартизируются целые культуры — особенно важно осознать свое место в новом информационном континуме, в круто изменившейся среде обитания человека. Неправильно видеть в игре лишь средство убить время. Игра — это много большее. Почувствуйте это. Это образ мышления и вечный стимул для воображения. Вполне возможно, что вчерашний игрок в Total Annihilation завтра поведет к звездам корабль новых конкистадоров, несущие в трюмах танки производства Sony и аэрокосмические штурмовики от Panasonic. А профессионал Quake III, виртуоз виртуального оборудования, станет идеальным пилотом шагающего боевого робота — одного из любимых персонажей множества японских мультфильмов. Киберпространство все больше сливается с реальностью, а реальность с фантастикой и надо понять и принять это.

Сейчас вы открыли первый том из большой серии, посвященной играм для Sony Playstation (PSX) — приставки, безусловно лидирующей сейчас как в мире, так и в России. Вопрос — надолго ли? — остается пока откры-



тым, но поток игр, ежемесячно выходящих для этой платформы, так и норовит захлестнуть даже самого искушенного геймера. Их действительно очень много. И для того, чтобы помочь сориентироваться в этом потоке, не пропустить ничего действительно стоящего и и получить максимальное удовольствие от игры — мы и выпускаем нашу **СУПЕРЭнциклопедию**. Ведь в некоторых играх полно «проблемных» моментов, которые затрудняют прохождение, а то и вовсе убивают интерес к игре. Другие игры достаточно тяжелы для освоения и детальное руководство, написанное живым понятным языком, оказывается как никогда кстати. В третьих играх приведенные в книге советы или комбинации спецприемов позволят одержать легкие победы над не имеющими такой информации соперниками. И уж точно никогда никакой геймер не отказывался от секретов и скрытых кодов любимой игры. Все это — и много большее — в наших энциклопедиях, появившихся на свет в результате совместного проекта одного из крупнейших в России издательств — АСТ и Сергея Водолеева (компания Фантом), который много лет профессионально занимается компьютерными играми.

В рамках проекта уже вышли в свет серии **СУПЕРЭнциклопедия 3DO**, **СУПЕРЭнциклопедия PC: Стратегии и Имитаторы**, **СУПЕРЭнциклопедия PC: Приключенческие и Ролевые Игры**. Безусловно, пришло время **СУПЕРЭнциклопедии PSX** — число приобретающих и с удовольствием играющих на этой платформе растет как на дрожжах. Даже привередливые PC-шники и то приобретают эту приставку, уж больно хороши Tekken 2, Crash Bandicoot, Twisted Metal 2 и многочисленные японские ролевики. В первую книгу серии вошли описания первых и нашумевших хитов, таких как уже перечисленные выше, а так же многих других. Здесь и культовый Tomb Raider, и изумительно яркий Time Commando и ошеломляющий Sentient. Для любителей приключенческих игр есть полные «проходилки» The D, Blazing Dragons, и City of Lost Children — к сожалению, приключенческих игр для PSX пока не так много. Увлекающиеся динамическими играми откроют новые секреты PowerSlave, Spot Goes to Hollywood, узнают неочевидные удары героя игры Dragon's Heart, с удовольствием уничтожат с нашей помощью пришельцев-захватчиков из игры Crazy Ivan. Прекрасный материал ждет и поклонников единоборств — они отыщут скрытых персонажей в Star Gladiators, добьют (в специфическом, присущем этой игре смысле слова) одной кнопкой противника в игре МК Trilogу, поймут все «прелести» самурайских войн в Bushido Blade. А те, кто ценит вечера с друзьями за компьютерной игрой — откроют для себя полнейшее описание славной игрушки Worms с массой-массой советов. Присутствует в нашей книге и описание нескольких популярных гонок, и даже небольшая инструкция по взломщику игр — Game Shark.

К сожалению, игры, да и сама приставка выходят под разные видеосистемы, и коды к играм могут не совпадать с той или иной версией диска. В силу технических проблем мы не в состоянии проверить корректность многих кодов, и было принято решение ставить все известные нам коды, даже если они и не срабатывали при проверке.

Ну и напоследок, призываем всех вас, друзья, приобщаться к удивительному явлению под названием Интернет, все шире и шире распространяющемуся по нашей планете,

а с недавних пор и по нашей стране. Рано или поздно, дома, на учебе или на работе, вам все равно предстоит встретиться с Интернет — и влюбиться навсегда, ибо мы не встречали еще ни одного настоящего любителя игр, разочаровавшегося в безграничных возможностях киберпространства. И напоминаем, что сайт Сергея Водолеева, содержащий массу интересной и полезной информации, в том числе и по компьютерным играм, вы всегда можете найти на сервере лучшего в Питере провайдера Компьютерные Сети: <http://www.comset.spb.ru/vodoleev>, а если вам захочется послать нам электронное письмо, то это можно сделать по адресу vodoleev@usa.net.

Сергей Водолеев,
Олеся Сербина.

Благодарности

Спасибо всем русским и американским друзьям из киберпространства, они всегда поддерживают нас и очень помогают.

*Большое спасибо всем сотрудникам компании Фантом, особенно **Павлу Анджану**.*

*Спасибо **Диме Редлиху** и **Саше Курило** из компании Мультимедиа-Клуб. Любой вопрос по игровому железу всегда находит у них идеальный ответ.*

*Также спасибо **Мещанчуку Антону Владимировичу**, за предоставление доступа к его коллекции игр, общую поддержку и заботу.*

*А также **Максиму Кузахметову**, работать и общаться с которым на протяжении многих лет было просто замечательно, и его коллегам **Владу Маевскому** и **Антону Карелину**.*

И еще одно спасибо компании “Компьютерные Сети”, которая предоставляет нам доступ в Интернет и с ними ужасно приятно работать. Вообще, они лучший провайдер в Питере, по нашему мнению.

Выносим благодарности лично всем кто помогал нам в создании этой книги, и всем кто хотя бы не мешал.

Нас всегда поддерживает сознание того, что в мире существует Max More и движение в поддержку Экстропии, им созданное. Посетите <http://www.extropy.org>, представленная там информация чрезвычайно интересна и необходима.



ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКИЕ ИГРЫ

Приключенческие игры — что же кроется за этим термином? Может быть, игры, в которых вам предстоит пережить захватывающие приключения? Тогда можно сказать, что приключенческими играми являются все, за исключением какого-нибудь «Тетриса». Нет, за этим термином кроется несколько иное содержание. В основу каждой приключенческой игры заложен четко продуманный захватывающий или (иногда случается) скучный и нудный сюжет, почти как в кино или художественной книге. Но если при чтении книги или просмотре фильма ваша задача — просто смотреть на экран или перелистывать страницы, то в приключенческой игре вы должны сами воспроизвести заложенную создателями игры последовательность действий, чтобы довести сюжет до благополучной развязки. Слова «заложенная создателями игры последовательность действий» — это не последовательность выстрелов в упор из гранатомета или ударов ногами по морде (хотя иногда и без этого не обойтись) — вы должны исследовать игровой мир, разговаривать с его обитателями, собирать различные предметы и находить им разумное применение, разгадывать головоломки. Причем, в отличие от игр динамических, вы можете никуда не торопиться, у вас есть время подумать — герою может грозить смертельная опасность, но вы можете не спеша поискать пути выхода из кризисной ситуации. А если герой все же погиб, вы можете начать заново с того места, на котором у вас возникли проблемы.

Разумеется, появились приключенческие игры еще в те времена, когда Sony PS еще даже не начали проектировать. Давно это было, очень давно. Телеприставок тогда не было вовсе, а персональные компьютеры тогда еще только появились на свет. С графикой на персональных компьютерах обстояли дела крайне неважно — компьютер воспринимался как счетная машина и пишущая машинка с монитором вместо листа бумаги. Так что нет ничего удивительного в том, что в первых приключенческих играх графического оформления не было вовсе. Да, не удивляйтесь — они состояли лишь из одного только текста. На экране появлялось описание происходящих в игре событий, а игрок принимал в них участие, набирая команды на клавиатуре. Набор команд и слов, понимаемых игрой, был весьма обширен и включал в себя и ненормативную лексику (или попросту говоря, англоязычный мат). Создателям игры не так уж трудно было догадаться, из скольких букв наберет слово игрок, попавший в безвыходную ситуацию. Эти игры являлись настоящими литературными произведениями, тем более, что в их создании зачастую принимали участие профессиональные писатели. Но ныне о них вспоминают лишь геймеры с многолетним стажем и те, кто интересуется историей компьютерных игр. Впрочем, у подобных игр есть и совсем некомпьютерные аналоги — так называемые интерактивные книги, в ко-



торых текст разбит на пронумерованные абзацы, и в конце каждого абзаца от вас требуется выбор действия, в зависимости от того, что вы решили, вы ищете следующий абзац и т.д. до тех пор, пока либо не окажетесь в тупике или вообще погибнете, либо, пока не доберетесь до благополучного финала. Интерактивные книги в последние годы стали появляться и в нашей стране, но, увы, не пользуются и малой долей той популярности, которую они снискали на Западе. Постепенно в играх стали появляться статичные картинки, играющие роль простых иллюстраций — например, текстовая игра *Hobbit*, созданная фирмой *Melbourn House* в 1982 году по мотивам знаменитой книги Толкиена, была проиллюстрирована Толкиеновскими рисунками.

Первый шаг к современным приключенческим играм сделала фирма *Sierra*, выпускающая игры для *IBM*. Именно она создала *King's Quest* — первую игру с полноценной (на момент выхода, конечно) графикой — команды по-прежнему отдавались с клавиатуры, но на экране разворачивалось нарисованное и анимированное действие — в игре были герои, которых можно было увидеть, а не прочесть их описание, и более того — эти герои игры двигались, а их окружал игровой мир, обретший, наконец, хоть какое-то визуальное воплощение. Кстати, слово *Quest* (в переводе означает «задача» или «поиск»), слишком часто встречающееся в названиях игр фирмы *Sierra*, дало еще одно название жанра — в просторечии приключенческие игры часто именуют квестами. В этой игре до разумного предела был сокращен набор команд, из бывшего многообразия (в текстовых играх подчас приходилось набирать весьма длинные предложения) остались лишь глаголы, отвечающие за основные действия героя, и разумный набор существительных. В последующих играх компании *Sierra* появилась такая удобная вещь, как иконный интерфейс — теперь вам уже не требовалось набирать команды на клавиатуре, вы просто наводили курсор на иконку, отвечающую за нужную вам команду, и герой незамедлительно ее выполнял. Набор команд сократился до совсем уж минимального — «поговорить», «осмотреться», «подобрать» (то, что плохо лежит), а самой распространенной командой стала команда *use* — «использовать». В описании приключенческих игр часто встречаются фразы наподобие: «используйте ключ на замок» — это означает, что подобранный вами ключ надо вставить в замок, а фраза «используйте магнитофон на монстра» в переводе на нормальный человеческий язык означает, что герою надо включить магнитофон и записанное на пленку заклинание заставит монстра отказаться от намерения его скушать. Разумеется, появление в играх графики заставило создателей игр отказаться от слишком сложных запутанных сюжетов — словами можно описать все, что взбрдет в голову, а вот нарисовать все, что взбрдет в голову, несколько сложнее. Действие приключенческих игр, как правило, разворачивается на ограниченном наборе мест, именуемых на игровом сленге «локациями». Иногда, чтобы перебраться с локации на локацию, вам необходимо совершить определенную последовательность действий, а иногда вам доступен весь игровой мир, но пока вы не сделаете то, что от вас требуется, в этом мире не произойдут определенные сюжетом события.

Приключенческие игры служили своего рода испытательным полигоном для опро-



бования новых достижений в области компьютерной графики — в них впервые появилась двумерная рисованная графика почти мультипликационного качества. А появление персональных компьютеров с более быстрыми и производительными процессорами, большим запасом оперативной памяти и устройствами для считывания компакт-дисков (так называемая «мультимедийная революция») привело к тому, что в приключенческих играх стали обыденным явлением оцифрованное видео и трехмерный синтез — игры стали похожи на полноценное кино или на завораживающе красивые трехмерные ролики.

Наверное, не стоит вам еще раз напоминать о богатейших технических возможностях Sony Playstation — реальное видео, полноценная мультипликация, трехмерный синтез — ничем не удивитесь пользователей PSX. И нет ничего удивительного в том, что для этой приставки существует множество ярких приключенческих игр.

В нашей СУПЕРЭнциклопедии вы найдете подробное, исчерпывающее описание ярких хитов этого жанра. А полное исчерпывающее описание (walkthrough или в просторечии — «проходилка») приключенческой игры никогда не бывает лишним: порой придуманная создателями игры последовательность действий бывает излишне нетривиальной, и искать её приходится методом тыка, что, во-первых, долго и утомительно, а во-вторых, не всегда приводит к желанному успеху. К тому же, в приключенческих играх вашему персонажу часто приходится разговаривать, и естественно, на английском, которым далеко не все владеют в совершенстве. А в диалогах может содержаться масса полезной информации, да они порой и определяют атмосферу и колорит игры — в этом случае также не помешает заглянуть в «проходилку».

Создатели приключенческих игр в поисках сюжетов часто обращаются к фэнтези, а иногда и к сказкам, которые, как известно, находятся с фэнтези в очень близком родстве. Во всяком случае, и там, и там очень часто встречаются драконы. Чаще всего — это сугубо отрицательные персонажи — хитрые, жадные и злобные, да и, к тому же, большие, сильные и огнедышащие. А вот герой игры Blazing Dragon совсем не хитрый, не жадный, совсем не злобный, и ростом он не вышел, и в жизни ему постоянно не везет. И живет он в королевстве, которое населяют одни лишь драконы. Королевство называется Камелот, и как и в человеческом Камелоте, в нем есть и отважные драконы-рыцари, и знаменитый Стол, правда, не Круглый, а Квадратный. И, разумеется, над королевством нависла смертельная угроза, но спасти драконье государство придется отнюдь не отважным драконам-рыцарям, а нашему дракону-недотеке, с вашей небольшой помощью. Игра обращает на себя внимание яркой и красочной мультипликационной графикой — перед вами, по сути дела, веселый яркий мультфильм-сказка, счастливый конец которой зависит только от вас. Несомненно, вас порадует и лихо закрученный сюжет, и веселая, а порой и излишне психоделическая, атмосфера этой игры.

Неиссякаемым источником сюжетов для компьютерных игр всех жанров является кинематограф. Такие игры дают вам возможность лично принять участие в приключениях полюбившихся героев. По мотивам фильмов создаются большинство игр динамических, в которых вам, как правило, приходится много бегать и стрелять. Но киногерои иногда



попадают и в приключенческие игры. Одной из таких игр является *City of Lost Children* — «Город потерянных детей», созданная по мотивам одноименного фильма, замечательного фильма, надо заметить, мы настоятельно рекомендуем вам его посмотреть. Действие игры разворачивается в странном, лишенном света и зелени, городе. В этом городе всегда царят сумерки, в нем нет ничего, кроме холодного камня и свинцово-серой холодной воды, готовой поглотить узкие извилистые улицы. Город кажется бесконечно старым и умирающим, в нем царят холод и пустота наступающей ночи. И в этом безрадостном местечке затерялась маленькая девочка, у которой загадочные существа похитили ее маленького брата. За нее вам и предстоит играть. В фильме посильную помощь ей оказывал друг — цирковой силач, а в игре ей неоткуда ждать помощи, кроме как от вас. Впрочем, игра все же не столь безнадежно печальна и слезоточива, как кажется на первый взгляд, в ней есть и своеобразный юмор, который под стать окружающей героиню обстановке, такой же черной и мрачный. Атмосфера игры во многом создается за счет превосходной графики — все, что вы видите, прорисовано до мельчайших деталей, герои великолепно анимированы — они движутся совсем не как роботы или люди, страдающие припадками эпилепсии (до недавних пор — хронический недостаток всех синтезированных персонажей), а так, как принято в реальном мире. Конечно, героине игры не так просто в этом жестком, лишенном жалости и тепла, городе, но начав играть, вы вряд ли бросите эту маленькую девочку на произвол судьбы, хотя бы из чистого сострадания.

Среди поклонников приключенческих игр часто находятся те, у кого есть желание немного побояться, те, кто обожает ужасы. Да, и среди приключенческих игр тоже попадают страшилки. Характерным примером такой игры может служить *D*. Первоначально она появилась на телеприставке 3DO, но вскоре ее версия появилась и на IBM, и на Sony PSX. Игра обращает на себя внимание качественной трехмерной графикой. Отец героини игры — главный хирург одного очень крупного госпиталя, одним «прекрасным» днем им овладевают силы тьмы, и тогда он уничтожает всех своих пациентов. Спешно приехав в больницу и узрев происшедшее, героиня мистическим образом попадает в заброшенный особняк, где ей придется заняться решением различных головоломок и отгадыванием загадок, чтобы разобраться в череде вроде бы бессмысленных событий. Действия Лоры, правильные или неправильные, комментируют красочные ролики. Сильное впечатление производят катающиеся по лестницам камни, выдвигающиеся из стен шипы, оживающие рыцарские доспехи и прочие неприятные сюрпризы, которые подстерегают вас на каждом шагу. Загадки и головоломки в игре попадают непростые, причем, раздумывать особенно некогда — время, отпущенное на прохождение игры, ограничено, и кто не успел, тот проиграл. Эта игра, чем-то отдаленно напоминающая знаменитый *Alone in the Dark*, доставит вам, по меньшей мере, полтора часа непрерывного удовольствия (это при условии, что вы пройдете игру сходу, в противном случае удовольствие грозит растянуться надолго).

Разумеется, есть и приключенческие игры, которые по сюжету можно смело отнести к научной фантастике. Действие увлекательной игры *Sentient* разворачивается в далеком



будущем, и будущее это, как легко догадаться, далеко не безоблачно. Несчастному человечеству в очередной раз грозит гибель — на сей раз источником угрозы стало наше светило — возросшая активность Солнца грозит изжарить поверхность ближайших планет Солнечной Системы, в число этих планет входит и Земля. Единственная надежда на спасение — исследовательская космическая станция «Икарус», расположенная совсем рядом с разгневанным светилом — ученые неустанно ищут выход из сложившейся ситуации. Но каким-то таинственным силам спасение человечества совсем ни к чему — жертвой неизвестных убийц становится капитан станции. Вам и предстоит разобраться с таинственными событиями на борту станции «Икарус». Вы видите их глазами героя игры — перед вами простираются трехмерные коридоры, лаборатории и прочие помещения исследовательской станции. Но игра, конечно же, вовсе не является еще одной трехмерной «крошилкой» — вы должны не только собирать и правильно использовать предметы, но и общаться с другими персонажами, правда, происходит все это в реальном времени, и неторопливо раздумывать над своими действиями уже некогда. Всего в игре около 200 локаций, на каждой из которых вам предстоит бороться за жизнь всего человечества.



*«Однажды, в некотором царстве,
в некотором государстве...»*

Среди лесов и гор, неведомо в какой стороне расположено маленькое королевство, но не простое, а сказочное. Называется королевство Камелот. Но даже для сказочного королевства оно не совсем обычное. Его отличие в том, что его населяют драконы. Не подумайте сразу же, что это королевство есть источник бед для обитателей соседних королевств. В данной игре драконы представляют собой довольно милых существ, со всеми их достоинствами и недостатками.

Blazing Dragons является сказочным квестом, в котором вам предстоит играть за дракона-изобретателя по имени Фликер, решая его драконьи проблемы (вполне свойственные людям). Реализована игра в детском мультипликационном стиле, очень красочно и весело. Как во всех квестах, построенных по классической схеме, вам предстоит ходить, собирать различные предметы, комбинировать их и находить единственно верное решение. Вам повстречается более чем 40 персонажей, добрых и злых, веселых и не очень, и со всеми вам предстоит перекинуться словечком-другим. Необходимо отметить, что для того, чтобы понять смысл, очень часто потребуется знание английского языка. Озвучена игра прекрасно, и здесь нужно отметить, что среди других вы услышите голос Чича Марина, знакомого по фильмам «От заката до рассвета» и «Отчаянный».

Итак, его драконье величество, король Всеобъемлющее Пламя, собирает всех четырех рыцарей квадратного стола королевства Камелот (в число которых вы пока еще не входите). Берите в руки геймпад и приготовьтесь влезть в шкуру дракона, а также изрядно посмеяться.

Главное меню игры

Главное меню игры появляется после первой заставки. Оно состоит из трех пунктов. Перемещение по пунктам меню осуществляется нажатием клавиш ↑ и ↓. Выбор — нажатием кнопки действия (в начале игры — ⊗).

Start game (начать игру)

Выбрав этот пункт, вы начинаете новую игру.



Ко мне, рыцари квадратного стола!!!



Previews (обзор предыдущих игр)

После выбора этого пункта вам показывается рекламный ролик о предыдущих продуктах фирмы Crystal Dynamics.

Options (настройки)

После выбора этого пункта вы можете произвести необходимые настройки. Перед вами появляется подменю, состоящее из следующих пунктов:

Sound and text (звуки и текст)

Выбрав данный пункт, вы можете произвести настройку звука, а также включить/выключить титры. Вы видите перед собой меню настроек. Клавишами **↑** и **↓** выберите пункт, а затем клавишами **z** и **i** производите настройки.

Text Display: on/off (титры: включены/выключены) — если вы хорошо понимаете английский, но плохо воспринимаете на слух, лучше включите титры. Но если вы его вообще не знаете, то лучше не загромождайте картинку.

SFX volume (уровень громкости звуковых эффектов) — вы ничего не потеряете, если выключите совсем спецэффекты.

Music volume (уровень громкости музыки) — музыка в игре довольно приятная, так что лучше сделать ее погромче.

Speech volume (уровень громкости речи) — речь в игре довольно важна, но даже если вы не понимаете ее, то послушать все равно приятно.

Music test (прослушивание музыки) — клавишами **←** и **→** выберите название композиции. Нажатием кнопки действия включите ее на проигрывание. Чтобы выйти из этого пункта, выберите «Exit» и нажмите кнопку действия.

Exit (выход) — выбрав этот пункт, вы возвращаетесь в предыдущее меню.

Controls (кнопки управления)

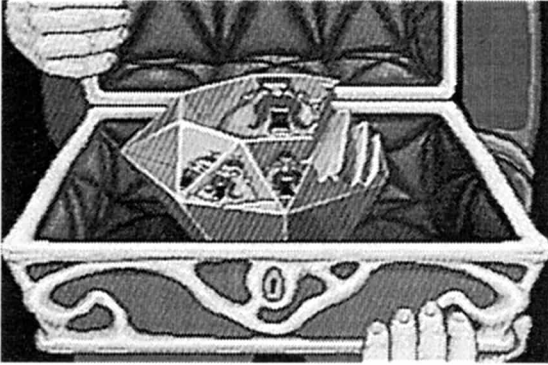
Здесь вы можете настроить удобные вам кнопки, хотя в начале они и без этого хорошо настроены. Клавишами **↑** и **↓** вы наводите на нужный вам пункт, а затем нажимаете кнопку, которую хотите.

Action (действие) — по умолчанию кнопкой действия является **⊗**. После нажатия этой кнопки Фликер производит выбранное действие.

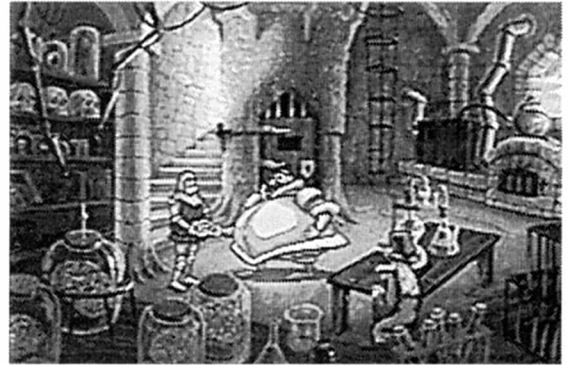
Inventory bag (сумка с предметами) — по умолчанию эту функцию (заглядывания в сумку) выполняет кнопка **⊕**. Нажатие этой кнопки вызывает вашу сумку с вещами.



По местам!



Нам подсунули брак?



Осмотр боевого трофея.

Cycle action up (поменять действие на следующее) — по умолчанию действие меняется на следующее кнопкой **(R1)**.

Cycle action down (поменять действие на предыдущее) — по умолчанию действие меняется на предыдущее кнопкой **(L1)**.

Exit (выход) — после выбора этого пункта вы оказываетесь в предыдущем меню.

Memory card (карта памяти)

Выбрав этот пункт, вы можете проделать кое-какие действия с картой памяти. Перед вами появляется следующее подменю.

Restore game from card (загрузить записанную игру) — вы должны выбрать нужный слот клавишами **↑** и **↓**, а затем нажать кнопку действия. Если вы передумаете загружать игру с карты, выберите пункт «I've changed my mind» («Я передумал»). Это относится ко всем следующим пунктам данного меню.

Copy/duplicate games (скопировать/продублировать игру) — здесь вы можете копировать сохраненные игры с одной карты памяти на другую, а также размножить уже имеющиеся файлы.

Delete from card (стереть записанную игру) — если вам не хватает места для других игр, сотрите свои записи.

Format card (отформатировать карту) — этот пункт стирает всю информацию, находящуюся на вашей карте.

Exit to main (выход) — выбрав этот пункт, вы оказываетесь в меню настроек.

Password (пароль)

В этом пункте вы можете ввести пароль, чтобы начать игру с того места, где вы закончили (о принципах сохранения см. далее).


Exit (выход)

Этот пункт выводит вас в главное меню игры.



Игровой интерфейс и управление

Своего героя вы наблюдаете со стороны. Вы ходите и собираете различные предметы и пытаетесь найти им подходящее применение. Клавишами крестовины геймпада вы перемещаете курсор, обозначающий какое-либо из действий. Если значок действия поменял первоначальную форму, то значит над предметом, на который наведен курсор, можно совершить данное действие. Когда вы хотите использовать предмет из вашей сумки на каком-либо из окружающих предметов, вы должны взять его, а затем навести на нужный. Если предмет, который вы хотите использовать, обведен зеленым контуром, то вы можете попытаться это сделать, нажав кнопку действия. В противном случае никакого ответа на нажатие кнопки действия не последует. Вы можете вызвать вашу сумку с предметами либо нажав на кнопку вызова сумки, либо наведя курсор на ее символическое изображение и нажав кнопку действия. Чтобы выйти из режима просмотра, наведите курсор на изображение Фликера и нажмите действие.

В процессе игры вы можете произвести необходимые настройки. После нажатия кнопки  на экран выводится меню настроек.

Меню настроек

Меню настроек аналогично соответствующему подменю. Его отличие состоит в двух пунктах, следующих после пункта Password.

Start new game

(начать новую игру)

После выбора этого пункта вы начинаете игру заново. Перед вами вновь появляется главное меню игры.

Continue game (продолжить игру)

Выбрав этот пункт, вы остаетесь в текущей игре.

Действия, производимые в игре

Ваш герой может производить четыре вида действий.



Вот так живут простые изобретатели.



Говорить

Это действие изображено в виде драконьей рожицы. Если вы наведете курсор на того, с кем можно попытаться заговорить, то рожица начинает раскрывать рот.

Взять (воздействовать)

Данное действие имеет символический значок в виде лапы. Если курсор наведен на предмет, который можно взять или воздействовать, то лапа сжимается.

Идти

Это действие изображено в виде ноги. Когда вы наводите курсор на то место, куда можно идти, нога начинает двигаться.

Посмотреть

Действие просмотра обозначено в виде глаза. При наведении курсора на то, что можно посмотреть, глаз раскрывается. Если вы вызвали сумку с предметами, то вам становятся доступными только два действия. Вы можете только взять или посмотреть предмет.

Сохранение и загрузка игры



Улыбка на память.

Сохранять игру вы можете двумя способами. Вы можете сохраниться на карте памяти. Для этого вам необходим один свободный блок. Если вы по каким-либо причинам не можете или не хотите сохраняться на карте, то вы можете записать текущий пароль.

Сохранение на карту и загрузка

Чтобы сохранить на карту памяти, вы должны во время игры вызвать меню настроек, выбрать пункт Memory Card. В появившемся

меню выбрать пункт Save game to card. Для сохранения вам предоставлены десять слотов. Выберите нужный и нажмите кнопку действия. В названии сохраненной игры будет указано ваше текущее место нахождения и сколько процентов игры уже пройдено.

Если вы хотите загрузить игру с карты, то вы должны выбрать пункт Restore Game from card. Выберите нужную вам «сохранялку» и нажмите кнопку действия.

Если вы не хотите сохраняться или считываться, то выберите последнюю строку «Wait! I don't wanna save/load game!» («Подождите, я не хочу сохранять/считывать игру!»).



Запись и введение пароля

Для того, чтобы узнать текущий пароль, вызовите меню настроек и выберите пункт Password. Перед вами появится текущий пароль, состоящий из 18 символов, и количество процентов от пройденной игры.

Если вы хотите ввести нужный пароль, то после выбора пункта Password, выберите пункт Restore from password. Клавишами ↑ и ↓ изменяется текущий символ. Клавишами ← и → вы переходите к следующему или предыдущему символам.

Когда пароль введен неправильно, вам выдается сообщение Invalid password, после чего вы должны выбрать, попытаться ввести пароль снова (Try again) или прекратить (Never mind).

Прохождение игры

В начале игры следует небольшой мультик. Сэр Джордж выслушивает своего придворного чародея Мервина. Последний говорит о провале последнего налета. Было потеряно много солдат, но зато как трофей был принесен большой кристалл. Разглядев его, сэр Джордж приходит в бешенство, потому что драгоценный камень оказался надкушенным. Коварный сэр Джордж решает захватить с помощью своего прихвостня Мервина шахты драконьего королевства Камелот.

Далее вам показывают вашу (Фликера) комнату. О боже! Какой бардак. Вот прозвонил будильник. Будильник — прекрасное изобретение, но если бы его звук был почище, то это было бы гораздо приятнее. Вы нехотя просыпаетесь, и тут к вам входит Тривет — придворный шут, глашатай и т.д. и т.п. Он говорит вам о том, что король Всеобъемлющее Пламя ждет вас. Вы нехотя соглашаетесь, но все же в желании досмотреть сладкий сон, придумываете всяческие отговорки и говорите, что будете у короля через девять минут. Но Тривет настаивает на своем (какой зануда, да еще с колокольчиками) и говорит вам, что он так и доложит Его Драконьему Величеству, что у вас нашлись дела поважнее, чем уделить капельку внимания самому королю. О, Тривет! Приглуши наконец свои колокольчики. Вы встаете, за несколько секунд одеваетесь (вам некогда терять драгоценное время) и говорите этому зануде, чтобы тот передал королю о том, что вы уже идете.

Когда Шут уходит, Фликер с надеждой говорит себе о том, что, скорее всего, король зовет его, чтобы дать ответ по поводу участия



Вся компания в сборе.



Фликера в рыцарском турнире, который состоится завтра. Если вы не победите, то принцесса Пламя (а Фликер и принцесса влюблены друг в друга) будет насильно выдана замуж за победителя турнира.

Сперва в вашей сумке есть лишь шелкунчик — ваше первое изобретение. Эта вещица производит шелкающие звуки при трении обо что-нибудь. Возьмите на столе вашу книгу изобретений (какой же изобретатель обходится без этого?). Рядом находится банка с вашим домашним любимцем — мухой по кличке Павлов. Вы обращаетесь к нему и говорите, что настало время показать, как можно успешно дрессировать мух. Но... Павлов, куда же ты? Ты ставишь своего хозяина в неудобное положение в самом начале игры. Плохая муха. Возьмите банку себе. Может быть, вам пригодится ваш утеплитель для хвоста, в котором вы спите ночью. Он лежит на спинке кровати, там, куда вы его кинули несколько секунд назад. Выходите в коридор.

Посмотрите вашу книгу изобретений. На первой странице описана автоматическая чистка, работающая от пара. Вы также найдете чертежи своего устройства для очистки улиц (при большой скорости вращения взлетает). Еще вы увидите ваше любимое изобретение — поп-корн. При его приготовлении необходимо соблюдать правила безопасности. Когда готовый поп-корн летит во все стороны — спасайся кто может!

В коридоре возьмите подсвечник. Не заходите в дверь направо. Это библиотека, а вам пока туда не нужно. Пройдите вниз (наведите курсор и нажмите действие) и спускайтесь в зал.

Первое королевское задание

К вам обращается король. Его ответ по поводу вашего участия в турнире — НЕТ. В турнире могут участвовать только драконы-рыцари, а вы не рыцарь и даже не оруженосец, поэтому этот вопрос уже решен.

Но вот король обращается к рыцарям квадратного стола. Опять этот зануда Шут толкает свои нудные речи по поводу величия короля. Но как же прекрасная принцесса? Она просит вас сделать что-нибудь, потому что она не хочет выходить замуж за одного из этих огнедышащих идиотов. Вы обещаете ей, что не останетесь сидеть сложа руки. Что? Вдруг в зал входят посетители.

Невероятно?! Люди в Камелоте. Как вы думаете, кто это? Это сэр Джордж и конечно же Мервин. Сэр Джордж хочет представить к участию в завтрашнем турнире своего Черного Дракона, чтобы завладеть Камелотом. Но как же к этому относится король? Как сказано в сборнике законов Камелота, люди не мо-



Прямо перед вами родилось новое изобретение.



гут участвовать в турнире. Чтобы удостовериться в этом, Король обращается к канцлеру. Согласно статье 9 параграфа 18 третьей главы люди не имеют права участвовать в турнире, но... только в том случае, если у них нет дракона, который может представлять их. Итак, пригрозив всем, сэр Джордж и Мервин уходят.

Бравые драконы-рыцари вне себя от такого нахальства. Они хотят сейчас же расправиться с нарушителями общественного порядка. Король, обращаясь к ним, предлагает не вступать сейчас же в драку. Пусть все будет честно. Для начала все рыцари получают одно задание — найти и сообщить королю какую-либо информацию о таинственном Черном Драконе. Принцесса просит короля, чтобы он поручил вам ответственное задание, но король говорит, что он знает, что делать.

Итак, вам приказано вымыть всю грязную посуду на королевской кухне. Смейтесь, глупые рыцари. Вы еще не знаете, на что способен изобретатель. Где же найти источник пара? Да вот же он! На плите стоят два кипящих чайника. Используйте на них подсвечник, чтобы соединить две струи пара в одну более мощную. К вам забежит принцесса Пламя и расскажет вам потрясающую новость. Нет, не думайте, что она захочет помочь вам помыть посуду. Она узнала кое-что интересное. Если вы станете рыцарем до завтра, то король будет обязан включить вас в ряды участников турнира. Для этого вам необходимо стать оруженосцем, затем вы должны отправиться в Пещеру Дилеммы и вернуться оттуда живым. После всего этого вы — рыцарь. Конечно же, хорошие новости, но одно дело сказать, а другое — претворить в жизнь. Но Фликер вам не просто так! Конечно вы сделаете все, что надо, чтобы добиться руки (простите, лапы) возлюбленной, но это будет только после того, как вы помоее посуду. Используйте свой утеплитель для хвоста, чтобы направить струю пара к подвесной сушилке. Ну конечно, вы повторяете модель своей паровой чистки. Возьмите швабру в ведре и используйте ее на вращающейся сушилке. Вы впечатлены своим новым чудесным изобретением — автоматическим мойщиком посуды? Теперь вы можете спокойно идти по своим делам.

Но вот к вам зашел канцлер. Ему ужасно интересно, действительно ли вы все закончили. Вы представляете ему ваше изобретение. Он, видя, что изобретение работает с помощью пара, спрашивает вас, действительно ли пар такой сильный? Конечно пар имеет силу, даже больше, чем несколько рыцарей сразу. Канцлер восхищен. Он говорит вам, что возможно он в дальнейшем прибегнет к вашей помощи. Возьмите деревянные щипцы и выходите из кухни.

О том, как стать рыцарем

Вы окажетесь в зале заседаний. Оставьте в покое короля и зайдите в самый правый коридор. Зайдите налево. Вы окажетесь в комнате короля. Возьмите трубочистку на софе под портретом, а также журнал «Резиденция Монарха» на кровати. В нем написано о коронационной речи (половина из тех, кто присутствовал при этом, до сих пор спят). Выходите из королевской комнаты и заходите в соседнюю дверь. Вы окажетесь в спальне принцес-



сы. Она попросит вас в следующий раз стучаться перед входом. Поговорите с вашей возлюбленной. Она спросит у вас, стали ли вы оруженосцем, на что вы ответите ей, что пока нет, но скоро станете. Принцесса попросит вас поторопиться, потому что не хочет выходить замуж по принуждению.

Вы можете задать ей три следующих вопроса:

— Не поговоришь ли ты с королем о свадьбе по принуждению? (Can't you talk to the king...)

— Не дашь ли ты еще совет о том, как стать рыцарем? (Do you have any more advice...)

— Каким должен быть дракон, за которого ты хочешь выйти замуж? (So what sort of dragon...)

На первый вопрос она ответит, что это безнадежно. В ответ на второй вопрос она подарит вам воздушный поцелуй на счастье. По поводу дракона ее мечты она начнет говорить вам то, что обычно говорят в таких случаях многие девушки. Про то, каким он должен быть умным, сильным, верным и т.д. Используйте пустую банку на принцессе. Вы попросите у нее повторить поцелуй на счастье, и она согласится, но в этот раз вы не пропустите поцелуй, а поймаете его и положите в банку. Возьмите синюю бутылочку на камине. Это тонирующий лосьон для волос. Идите в главный холл. Зайдите в проход с красной ковровой дорожкой.

Вы оказались около выхода из дворца. Поговорите с диспетчером. Она спросит, чем она может вам помочь. Вы можете сказать ей следующее:

— Мне нужна ваша помощь! (I need your help!)

— Могу я получить кое-какую бесполезную информацию? (Can I have some useless information?)

— Что вы вяжете? (What are you knitting?)

— Мне нужна одна из тех штук (I need one of those things..)

— Я получил всю информацию, в которой нуждался (I have all the information...)

Если вы выберете первый вариант, то вы скажете диспетчеру, что вам нужно найти всех четырех рыцарей, но вы не знаете, куда идти. В ответ диспетчер даст вам карту. Не задавайте ей больше вопросов и скажите, что получили нужную информацию, иначе она будет вам рассказывать о своем ребеночке, приводить всякие интересные, но бесполезные факты и т.п. Посмотрите на карту и отправляйтесь к сэру Сожги-все (в левом нижнем углу рядом с изображением стебля).



Пользуйтесь Head&Shoulders, и ваши волосы будут красивыми.



В поисках рыцарей квадратного стола

Перед вами предстанет забавная картина. Лысая девушка по имени Рапунзель Ябланович через небольшие интервалы времени пытается обрезать что-то на своей голове. Если вы поговорите с ней, то окажется, что она сумасшедшая (вообще-то это заметно сразу). Она думает, что ей опасно иметь длинные волосы по причине того... Да впрочем неважно. Возьмите гигантскую горошину. Подойдите к Рапунзель и используйте на ней лосьон. У девицы моментально вырастут шикарные длинные волосы, которые она тут же срежет. Поговорите с ней. Она попросит вас поменять



В больнице доктора Зигмунда Фрода.

лосьон на ее ножницы, что вы и сделаете. Возьмите обрезанные волосы и зайдите в дверь.

То, что вы увидите, будет еще забавнее. Сэр Сожги-все лежит привязанный к кровати. Доктор-психиатр Зигмунд Фрод пытается его вылечить. Он считает, что сэр Сожги-все — всего лишь псих, который выдает себя за дракона. Рядом будут находиться: голый мужчина, поедающий мух, и крестьянин, постоянно играющий на дудочке. Если вы поговорите с крестьянином, то окажется, что это очередной псих, которому мерещатся крысы. Он видит их повсюду, и только его игра на дудочке останавливает бесчисленные полчища грызунов (должно быть, это постаревший Нильс). Поговорите с голым шизофреником. Он скажет вам, что на самом деле он — лягушка, которую превратила в человека принцесса, послав ему воздушный поцелуй. Ну что? Придется попробовать одно средство. Как говорится, клин клином вышибают. Используйте поцелуй принцессы на пожирателе мух. Невероятно! Поцелуй принцессы превратил человека в его первоначальную форму. Оказывается, мужичок вовсе не врал, когда говорил, что он — лягушка. Возьмите лягушку и отправляйтесь к сэру Вспышке на магическое озеро (самый верх карты).

Что же вы увидели? Сэр Вспышка смотрит в озеро и разговаривает со своим отражением. Похоже, он зачарован собой, тем более, что отражение говорит ему приятные для слуха вещи. Используйте вашу лягушку на той, что сидит на противоположном берегу озера. Обе лягушки упадут в воду, по воде пойдут круги, и сэр Вспышка отвлечется от своего занятия. Он скажет вам, что, наверное, от воды исходят чары, способные заманить и погубить кого угодно. Он поблагодарит вас за спасение и спросит, что он может сделать для вас. Вы попросите его принять вас в оруженосцы, но он вам вежливо откажет. В качестве замены он подарит вам одно из своих зеркал. Отправляйтесь к сэру Газовое Пламя в сад с помидорами (около дворца).

Похоже, у короля небольшие неприятности. Сэр Газовый Огонь принял короля за сэра Джорджа и угрожает ему расправой. Хорошо, что король находится на балконе, и ему не



грозит ничего серьезного. Сэр Газовый Огонь конечно сильный воин, но его зрение слабо, как и его интеллект. Используйте горошину на грядке. Выросший стебель поднимет храброго рыцаря до королевского балкона, где его ждет небольшой сюрприз. После небольшой схватки король и рыцарь оказались внизу, на грядках с помидорами. Почти весь труд короля оказался уничтожен. Король и сэр Газовый Огонь оказались в неудобном положении. Вы помогаете им и просите храброго рыцаря в ответ на вашу услугу произвести вас в оруженосцы. Вам опять отказано, но зато вам подарили кусок угля. Отправляйтесь в город (справа от горохового стебля).



Отдохни! Расслабься и не мешай мне работать!

Пройдите в ворота стадиона. Используйте трубочистку на термитнике. Положите ее в сумку. Зайдите направо на территорию практики (Practice Range). Это территория, где можно потренироваться в искусстве стрелять из катапульти.

Вы должны сбить как можно больше мишеней, причем вашим снарядом будет кот. Подействуйте на катапульти. Все, что вам нужно сделать — это сбить из катапульти не менее девяти мишеней в виде рыцарей сэра Джорджа и в конце концов самого сэра Джорджа. Вводится катапульта при нажатии кнопки действия. Чем дольше вы будете держать, тем выше полетит кот. Двигайте катапульти клавишами ← и →. Пробуйте себя в качестве катапультиста, пока не победите. Возьмите кота и отправляйтесь к сэру Сожги-все.

Используйте трубочистку с термитами на психе, который играет на флейте. Когда его флейту уничтожат термиты, он начнет истошно кричать. Доктор Фрод отвлечется от сэра Сожги-все и станет успокаивать разбуянившегося шизофреника. В это время с вашей помощью сэр Сожги-все освободится. Он также откажет вам в вашей просьбе сделать вас своим оруженосцем, но в благодарность подарит вам ленту и посоветует обратиться к сэру Лонгалоту, который находится в лесу. Отправляйтесь в лес (появится на месте, где был пропросительный знак).

Новый оруженосец Лонгалота

Поговорите с сэром Лонгалотом. Он скажет вам, что готовится к сражению с Черным Драконом, который находится на вершине холма. Вы можете сказать ему следующие фразы:

- Битва?! С ним (Черным Драконом)?! (Combat?! With him?!)
- Я думал, что король всего лишь хотел получить информацию (I thought the King only wanted...)



— Вы полагаете, что Черный Дракон пройдет этой дорогой (You expect the Black Dragon...)

— Нельзя ли уговорить вас избежать битвы (Is there any way I can...)

В ответ на первый вопрос Сэр Лонгалот скажет вам, что он совсем не шутит. В общем, весь разговор будет проходить на тему того, что Сэр Лонгалот сильный, смелый, храбрый, и победить Черного Дракона для него — дело чести. Не отвлекайте его от столь важного занятия. В стог сена возьмите вилы и отправляйтесь на вершину холма (по тропинке).



Отпусти короля, идиот!

Оказавшись на вершине холма, вы прычетесь за сломанное дерево и наблюдаете очень интересную картину. Оказывается, Черный Дракон вовсе не настоящий дракон, а механический, к тому же работающий по довольно примитивному принципу. У вас возникает чувство, что никакой уважающий себя дракон никогда не работал на Сэра Джорджа. Двое мужиков пытаются укрепить весь механизм на веревочке, которая не выглядит достаточно надежной для таких целей. А не подстроить ли вам мелкую пакость Сэру Джорджу? Используйте кота на песике. Ну что? Стало повеселее. Черный Дракон пришел в движение и отправился к Сэру Лонгалоту. Конечно Сэр Лонгалот не смог справиться с неуправляемой машиной, которая укатилась дальше, подмяв под себя бравого рыцаря. Сэр Лонгалот оценил это, как бегство и провозгласил себя победителем. Более того, в разговоре с вами, он сказал, что Черный Дракон привел на помощь своих друзей, и герой Камелота в одиночку справился со всей оравой (герой, что ж тут скажешь!). Вы опять начинаете с ним разговор. В этот раз вы можете сказать ему три фразы:

— Вы знаете... Я восхищен вами (You know I admire you...)

— Я ищу рыцаря, который сделал бы меня своим оруженосцем. (I'm looking for a Knight...)

— Для заданий, таких как это, у вас есть броня? (On a mission like this...)

Сэр Лонгалот скажет вам, что он не удивлен вашим восхищением. Что же касается вашей службы как оруженосца, он вам откажет. Но после небольшого совета по поводу более совершенной защиты он поймет, что вы все-таки годитесь для службы, и назначит вас своим оруженосцем. В подарок он даст вам свое мыло. Нужно возвращаться во дворец и рассказать всем о великой битве.

После битвы с Черным Драконом

Во дворце вновь собрание рыцарей квадратного стола. Сэр Лонгалот рассказывает королю о том, как он победил Черного Дракона. Король восхищен смелостью и силой рыцаря



и говорит, что он считает Сэра Лонгалота удачной парой для своей любимой дочери, если конечно он победит в турнире. Но тут в разговор вмешивается принцесса. Она заявляет, что не намерена быть призом в соревнованиях, и убегает в свою комнату. Король недоволен. Он просит вас присмотреть за его любимой дочерью. Вы соглашаетесь, но говорите, что у вас есть очень важная новость по поводу Черного Дракона. Скорее всего, Черный Дракон — машина. Ну вот! Опять эти тупоголовые рыцари смеются над вами. Вы отправляетесь в комнату принцессы Пламя.

Два похищения в одной главе

В комнате вы застаёте принцессу собирающей чемоданы. Она говорит вам, что собирается сбежать. Вы уговариваете ее остаться, тем более, что вы уже оруженосец, но принцесса непреклонна. Она просит вас помочь ей спуститься на землю. Используйте волосы на подоконнике.

А в это время под окном Мервин пытается привести Сэра Джорджа в нормальное состояние. Как только Сэр Джордж принимает первоначальную форму, он начинает ругаться. Ему нужен канцлер Камелота (предатель). А вот и сам канцлер. Он спрашивает у Сэра Джорджа, почему ходят слухи об уничтожении Черного Дракона. Коварный рыцарь отвечает, что это действительно так, но уже почти готов более сильный, более мощный Черный Дракон 2. Канцлер говорит о том, что в замке есть некий молодой изобретатель, который знает, как использовать такой источник силы, как пар (конечно, это он про вас). Он отправляется, чтобы добыть ваши чертежи, а Мервин уходит, чтобы оставить Сэра Джорджа порепетировать его дьявольский (скорее идиотский) смех. Но вот он увидел принцессу, спускающуюся на землю. Что же он сделал? Конечно, напал на нее с целью похищения. Вы, услышав звуки борьбы внизу, пытаетесь разобраться, в чем же дело, но до вас доходят только крики о помощи. Вы получаете огненное послание и пытаетесь его разобрать, но тут к вам входит канцлер. Он пытается уговорить вас отдать ему чертеж вашей паровой машины, на что вы отвечаете отказом. Тогда он идет на крайние меры. Он похищает вашу сумку с предметами. Отправляйтесь в зал Квадратного Стола.

Нет выхода

Если король Всеобъемлющее Пламя обнаружит пропажу принцессы, то не видать вам вашей головы. Он как раз обращается к вам, чтобы вы привели к нему принцессу. Пока король



«Какой же я все-таки душка!»



не увидит принцессу, вы не можете выходить из замка. Идите к выходу из дворца.

Зайдите в дверь напротив информационной будки. Вы окажетесь в комнате канцлера. Первым делом вы предъявите ему претензии по поводу факта пропажи вашей сумки и книги изобретений. Он скажет вам, что он делал это, чтобы освободить любимую всеми принцессу. Он вырвет чертеж паровой машин из вашей книги изобретений и попытается отправить его вместе с почтовым орлом. После неудачной попытки он отправит чертежи с птицей Додо, после чего он удалится. Когда вы возьмете сумку, не спешите уходить за канцлером. Посмотрите книгу на столе. Это книга из королевской библиотеки. Ее название — «Сломление воли слабого без раскаяния» (*Crushing the will of the weak with no remorse*). Возьмите печати на столе у канцлера и крекеры под клеткой. Отправляйтесь в библиотеку.

Поговорите с библиотекарем. Вы можете сказать ей следующее:

— Не могли бы вы посоветовать мне книгу, которую можно почитать? (*Can you suggest...*)

— Мне нужна помощь, чтобы найти книгу (*I need help...*)

— Есть ли новые поступления? (*Any new books come in?*)

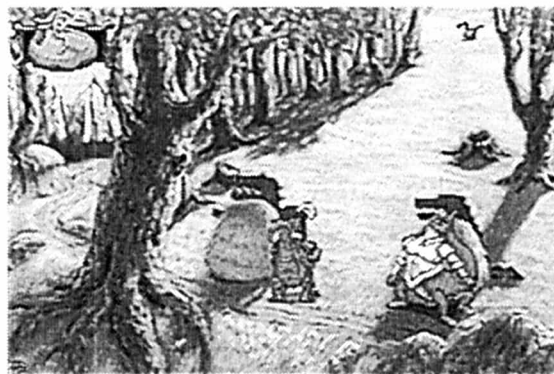
Попросите ее помочь вам найти книгу. Библиотекарь спросит вас ее название. Скажите название книги, которая лежит на столе у канцлера. Она начнет искать книгу и, обнаружив ее, отправится искать ее в хранилище. Пользуясь случаем, возьмите кисточку для смахивания пыли. Поговорите с Триветом. Вы можете сказать ему следующее:

— Что ты делаешь? (*What are you doing?*)

— Тривет, мне нужна твоя помощь. (*Trivet, I need your help.*)

— Мне кажется, что ты не знаешь, как читать. (*I didn't realize...*)

Спросите его, что он делает, иначе он не скажет вам ничего полезного. Он ответит вам, что он меняет свою жизнь. Вооруженный этой книгой, он сможет навсегда покончить со своей участью шута. Эта книга «Гипноз от А до Я» может научить шута многому. Например он с удовольствием посмеется над загипнотизированным королем и т.п. Он предлагает вам попробовать силу гипноза на себе. Вы можете выбрать: соглашаться вам (*Okay...*) или нет (*No*). Он предложит вам сделаться королем или принцессой, но в конце концов захочет сделать вас принцессой. Соглашайтесь (*Yes!..*). Итак, вы — принцесса. Вы обращаетесь к Тривету от имени принцессы, спрашиваете про Фликера, а затем отправляетесь к королю. Тривет не может поверить, что его чары подействовали. Вы начинаете говорить



Перед битвой.



с королем, пытаетесь сказать ему от имени принцессы, что вели себя глупо, но король прикрикивает на вас, и чары проходят. Вы отправляетесь в библиотеку.

Немного гипноза

Используйте зеркало на Тривете. Его чары отразятся и подействуют на него же. Теперь он стал принцессой. Он хочет увидеть папочку, но обнаружив, что одет в непонятно что, требует свой (принцессы) костюм, отказываясь выходить в таком виде куда-либо. Идите в комнату принцессы. Возьмите на ее кровати костюм привидения и чемоданчик принцессы. Возвращайтесь в библиотеку и используйте чемоданчик с вещами принцессы на Тривете. Он попросит вас не подглядывать, пока он переодевается. Вот вы привели и показали его королю. Ура! Король поддался на уловку. Теперь вы можете покидать замок и идти за птицей Додо, чтобы спасти настоящую принцессу.

Нет охоте на птиц Додо!

Да! Похоже, у птицы Додо начались неприятности. Какой-то горе-охотник пытается подстрелить несчастную птичку, чтобы пополнить свою коллекцию завтраков из дичи. Что же делать? Вы должны освободить птицу, чтобы найти принцессу. Посмотрите на капкан. Похоже, охотник ставил капкан на что-то крупное, но в него попался лишь маленький муравей. Он попросит вас о помощи, но раскрыть капкан у вас не хватит сил. Уж очень все заржавело. Возвращайтесь в замок.

Поговорите с диспетчером. Спросите у нее: «Как пройти мимо этого охотника? (How can I get past that hunter?)». Она скажет вам, что охотник не делает ничего противозаконного, и вы не можете его упрекнуть. Отправляйтесь в библиотеку.

Посмотрите на плакат, висящий на стене. Здесь изображены виды животных, охраняемых законом в Камелоте. Используйте печать Додо на плакате. Теперь этот вид птиц также охраняется законом. Ха! Теперь неприятности начались у незадачливого охотника. За охоту на животных, защищаемых законом, на него налагается штраф. Пусть не говорит, что не знает этого закона. Отправляйтесь в город.



Капультная практика.

Не смейтесь во время приготовления пиццы

Используйте костюм привидения на кукурузе. Это отпугнет ворон, которые мешают расти молодым посевам. Возьмите початок кукурузы. Используйте вилы на кротовой кана-



ве. Возьмите крота. Поговорите с хозяином пиццерии. Он скажет вам, что он сейчас занят и настроение у него не очень. Вы можете сказать ему следующее:

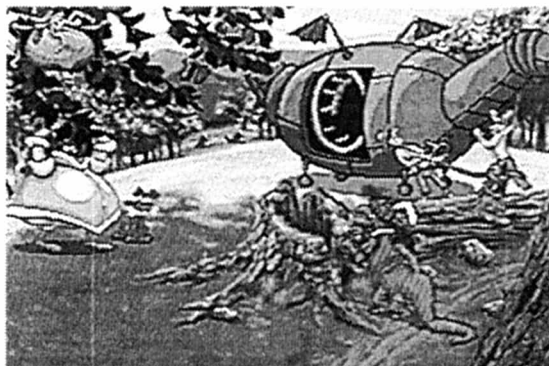
- В чем проблема? (What's the problem?)
- Может ли Тривет рассмешить вас? (Can Trivet cheer you up?)
- Не впадайте в депрессию. (Don't be so depressed)

Хозяин начнет говорить вам о невозможности поднять свое настроение (по нему не скажешь), о том, что это у него уже давно, и все в таком духе. А Тривет только усугубит положение и ничем помочь не сможет.

Используйте метелку для пыли на хозяине пиццерии. Это оказался самый простой и самый действенный способ рассмешить его. Теперь он даже не сможет поговорить с вами из-за смеха. Возьмите лопатку на его столе. Идите к арене.

Поможем трудовому народу

Поговорите с драконом, чистящим вывеску. Он тут же прекратит свою работу и скажет вам, что ему положен перерыв каждые тринадцать минут. Никакие доводы не заставят его приступить к работе. Свои ходули он вам не даст, потому что в этом случае он не сможет дотянуться до вывески, не почистит ее, а следовательно потеряет работу. Используйте крота на земле, в которую воткнута вывеска. Вывеска спустится, что сделает работу немного легче. Попробуйте взять ходули. Работник скажет вам, что у вас должен быть ордер. Скажите ему, что вас послал Эдди Эмбер из отдела 47 (Eddie Ember from...). Он с радостью отдаст вам ходули.



Разведка - дело тонкое.

Отправляйтесь в лес, где вы обнаружили сэра Лонгалота. Зайдите на вершину холма и возьмите кость. Отправляйтесь за птицей Додо в деревню сэра Джорджа.

Работа в тылу врага

Вы увидите, как крестьяне надругаются над чучелом сэра Джорджа. Наверное, его здесь тоже не любят. Используйте уголь на чучеле. Когда акт кощунства закончен, довольные крестьяне уходят. Возьмите лопатку и маску сэра Джорджа. Обмакните маску в навоз. Теперь она пахнет, как настоящий сэр Джордж.

Заходите в бар. С вами тут же заговорит его владелец. Он предложит вам работу. Соглашайтесь (I'll accept...). За стойку бара вас пока не пускают. Хозяин бара просит, чтобы вы привели ему посетителей. Попробуйте взять журналы на столе. Здоровенный мужик скажет вам, что он отдаст их вам в том случае, если вы победите его в соревнованиях по



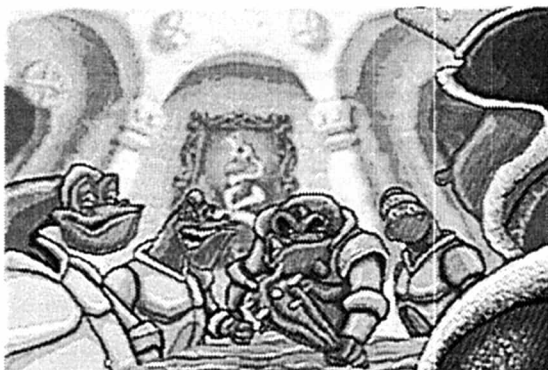
танцам. Вам нужно всего лишь нажимать на нужные кнопки в нужное время. Перед вами появится изображение геймпада. Как только какая-либо из кнопок загорится, нажимайте ее. Продолжайте попытки, пока не победите этого фрэера. Итак, вы — новый король танца. Пусть не придумывает причины, ведь все знают, что мешает плохому танцору. Возьмите журналы и отправляйтесь на улицу.

Поговорите с человеком в бейсбольной кепке. Он скажет вам, что не ел уже неделю. Дайте бедняге крекеры. После солененького у спортсмена разыграется жажда. Он отправится в бар. Следуйте за ним.

В этот раз хозяин доверит вам работу за стойкой. Вы должны будете обслужить парочку монахов. Вам этого делать не обязательно. Возьмите чернослив со стола и используйте на журналах. У вас получился неплохой подарок, достойный королей. Отправляйтесь в замок сэра Джорджа (по дорожке).

Мойте фрукты перед употреблением в пищу

В это время сэр Джордж получил ваши чертежи (для этого ему пришлось слезть с уже насиженного унитаза), и в его руках оказалась очень ценная информация. Позвоните в колокольчик. Поговорите с охранником. Вам расскажут об устройстве охраны, о рве и т.п. Позвоните в колокольчик еще раз. Скажите, что у вас есть подарок для сэра Джорджа (I've got a a delivery...). Отдайте подарок со сливами охраннику. Он тотчас же понесет посылку к получателю. Ну конечно же сэр Джордж начинает ругаться. Сперва он думает, что это очередная куча лошадиного... Нет! Это чернослив. Гораздо лучше, чем то, что он предполагал сперва. Ну кто же откажется от чернослива? Но надо помнить кое-что. Никогда ни при каких обстоятельствах нельзя есть фрукты немывыми. Но уже слишком поздно. Убирайтесь с дороги сэра Джорджа. Горе тому, кто задержит господина на пути в сортир. А...А...А... Вот где кайф-то!!! Послышался звук сливающейся воды, ров опустел (сколько же воды понадобилось?). Пока ров пуст, прыгайте в него. С помощью щипцов возьмите электрического червя. Заходите в заднюю дверь.



Смейтесь, несчастные!

Поднимайтесь по лестнице в санузел сэра Джорджа. С вами заговорит его слепой слуга. Вы попросите у него доспехи. Он скажет вам, что не верит в то, что вы — сэр Джордж. Для убедительности он должен потрогать ваше лицо. Используйте маску на слепом человеке. Он поддался на уловку. Теперь вы выглядите как сэр Джордж, если не считать зеленых лап.



Слепой слуга даст вам удалитель ржавчины на всякий случай. Выходите из ванны и идите в главный холл.

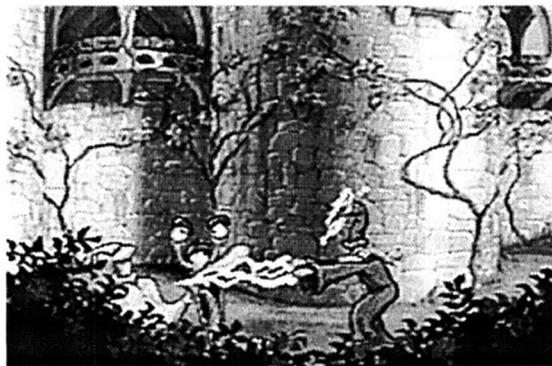
Вы увидите новую модель Черного Дракона. На него установлен паровой двигатель (между прочим, вашего изобретения). Похоже, что адская машина готова к запуску. Воздействуйте на механизм опускания ворот. Спускайтесь по узкой лесенке в лабораторию Мервина.

Снова вместе

В этот момент Мервин строит коварные планы и хвастается о них принцессе Пламя, которая находится за решеткой. Он говорит, что скоро вся вселенная будет его, и никто и ничто не сможет помешать ему в этом. Укратите свиток на его столе. Прочитайте его. Это окажется код запуска Черного Дракона. Поговорите с Мервином. Вы спросите его о том, как реализуются коварные планы. Также вы попросите его покинуть помещение, скажете ему, что к нему пришли гости, но он не поддастся на уловки. Выходите в главный холл.

Поговорите со стражником внизу. Он спросит вас разрешения запустить Черного Дракона. Вы согласитесь, но стражник потребует у вас код запуска. Скажите ему тот код, который вы узнали в лаборатории Мервина (используете на нем свиток). Код был принят. Три, два, один — запуск. Черный Дракон 2, набрав скорость, впиливается в закрытую решетку и разбивается на части. Мервин, услышав странный звук наверху, решает подняться. Он приходит в бешенство, увидев свое детище сломанным. Спускайтесь к нему в лабораторию.

За вами прибежит собака сэра Джорджа. Она явно принимает вас за своего хозяина. Киньте кость в клетку, где заключена принцесса. Собачка сразу же кинется за ключом для камеры — чего не сделаешь ради кости. Такова жизнь собачья. Вы немедленно отпираете принцессу Пламя, за что получаете долгий и страстный поцелуй. Вам необходимо немедленно убежать из замка сэра Джорджа.



«А мы здесь колдуем понемногу.»

Рыцари снова исчезли

Тем временем Тривета уже раскусили. Сэр Лонгалот стал признаваться ему в любви, но тот от имени принцессы пожелал чего-то большего, а именно, увидеть сэра Лонгалота в действии (настоящая принцесса повела бы себя намного скромнее). Как только была обнаружена пропажа принцессы, все четыре рыцаря были посланы на поиски. Но тут появляется вы, и король уже готовится обрушить на вас свой гнев. Вас спасает настоящая



принцесса, зашедшая сразу за вами. Теперь король беспокоится по поводу рыцарей. Он отправляет вас на их поиски.

Отправляйтесь в каменный храм, где вы обнаружите всех четырех рыцарей в достаточно неприятном положении. Все четыре рыцаря попались в ловушку, построенную по приказу сэра Джорджа. Поговорите с рыцарями. Они скажут вам, что шахты Камелота подверглись нападению войск сэра Джорджа. Отправляйтесь в шахты.

Поговорите с птичкой. Эта канарейка контролирует ситуацию в помещении. Она предупреждает при появлении ядовитых газов. Дайте ей почитать журнал «Резиденция Монарха». От такой скукотищи птичке захочется спать. Рабочие, увидев, что их сигнализация спит, бросаются наутек. Возьмите щепотку нитратов, кирку и железную баночку. Отправляйтесь к озеру русалки.

Перед вами предстанет картина очередного акта браконьерства: рыбак поймал в сети русалку. На этот раз с ним не надо церемониться. Подбросьте ему электрического червя. Освобожденная русалка поблагодарит вас и пообещает перекрыть поступление воды из озера к водопаду. На ходулях пройдите на другой берег. Вытащите меч из сушильной машины. Нажмите на переключатель на сушилке, чтобы включить мягкий режим работы. Положите в сушилку початок кукурузы. Высушенные зерна положите в жестяную баночку. Возьмите лопатку и идите к рыцарям.

Спускайтесь в люк. Вы увидите уже знакомого вам плохого танцора. Он занимается тем, что крутит ловушку, доставляя мучения рыцарям Камелота. Помогите ему немножко. Воздействуйте на рычаг. Пусть рыцари немного помучаются, ведь скоро это прекратится. Проведите небольшую диверсию. Используя кирку, вытащите штырь из верхнего крепления балки. Идите в деревню сэра Джорджа.

Свободу борцам за независимость Камелота!

Отправляйтесь в лес, где вы спасли птицу Додо. Используйте средство от ржавчины на капкане. Откройте капкан и освободите муравьишку. В благодарность он подарит вам волшебный свисток. Подув в этот свисток, вы сможете позвать на помощь своих новоиспеченных друзей-муравьев.

Зайдите в бар и отдайте штырь бейсбольному игроку. Оказывается, из штыря выйдет неплохая бейсбольная бита. Взамен вам будет подарена доска. Отправляйтесь к рыцарям. Кидайте им лопатки. Через некоторое время все устройство в прямом смысле взлетит на воздух. Вот все рыцари свободны, но они не



Их разыскивают соответствующие службы.



спешат вас благодарить за все. Вы возвращаетесь в Камелот в надежде, что король вас простит.

Во дворце король наконец-то похвалит вас и опять на время забудет о вас. Он начнет разговоры о завтрашнем соревновании. Он опять скажет, что победитель возьмет в жены его дочь, а также станет наследником престола королевства Камелот. Но в разговор опять вмешивается принцесса. Она просит короля, чтобы он разрешил вам принять участие в турнире. Он говорит, что это возможно лишь в том случае, если вы добудете себе рыцарское звание к следующему дню. А сейчас пора всем идти спать, потому что рыцари должны отдохнуть перед турниром.

Вперед, к рыцарскому званию

С утра вас будит уже привычный звук вашего будильника. Вы немедленно встаете, потому что вам необходимо добыть рыцарское звание до начала турнира. Отправляйтесь в Пещеру Дилеммы.

Обнаружится, что водопад действительно исчез. Теперь вы можете беспрепятственно проходить в пещеру. Заходите. Вас встретит старый хранитель этого чуда природы. Он скажет вам, что пещера сейчас закрыта, и попросит вас удалиться. Но как же так?! Вы прошли через столько испытаний, и вам отказано. Скажите ему, что вы **ДОЛЖНЫ** стать рыцарем (I HAVE to become a knight). Хранитель станет догадываться, что за причина толкнула вас на это, но вскоре поймет, что этой причиной явилось самое высокое чувство. Ну как он сможет вас не понять? Конечно же, он откроет для вас все, что нужно, так что готовьтесь к испытаниям. Скажите, что вы готовы к испытаниям (I'm ready...). Вам предстоит пройти четыре испытания. Вы можете проходить их в любом порядке. Когда вы пройдете какой-либо из тестов, скажите хранителю пещеры, что вы готовы для следующего (Yay! I'm ready...).

Испытание на ловкость (Test of Dexterity)

Вы должны сделать так, чтобы одновременно вращались все три дикобраза. Сперва у вас ничего не будет выходить. Вы подстригите всех троих и попробуйте еще раз. Вы прошли тест.



Высший пилотаж...

Испытание на силу (Test of Strength)

Вы должны немного задвинуть большой валун. Конечно вы пытаетесь оспорить условия испытания, но вам говорят, что если бы все было так легко, то рыцарей в Камелоте было бы как собак нерезанных. Конечно, вы не сможете сдвинуть сами этот кусок скалы. Тогда



позовите на помощь своих маленьких друзей — муравьев. Хотя они и маленькие, но их много. Поэтому они без труда справляются со своим (точнее с вашим) заданием.

Испытание на координацию глаз (Test of Eye-Hand Coordination)

Этот тест довольно сложен. Он представляет собой смесь игры в гляделки и наперстков. Вы должны проследить за шляпой, под которой скрывается здоровый кролик. Если вы моргнете, то вы можете потерять ее из вида. Но если вы не будете моргать, то ваши глаза устанут, и вы не сможете увидеть ничего. Не моргайте, пока кролики прыгают. Как только они сделали небольшой перерыв, моргните (нажать клавишу действия). Если вы следили за правильной шляпой, то вы легко угадаете, в противном случае вам придется надеяться на фортуны, а она, как известно, дама капризная. Пытайтесь, пока у вас не получится.

Испытание на встречу с чем-то-немного-пугающим. (Test of something-a-wee-bit-scary)

Вы должны не испугаться грязного чудовища. Конечно вы его не боитесь, но вам надо это доказать. Убедительным доказательством будет тот факт, что вы помоете эту зверушку. Используйте мыло. Но чудовище только намылилось. Используйте нитраты на облачке над чудовищем. Теперь готов и душ. Вот чудовище помылось и исчезло. Вы прошли испытание.

После того, как вы пройдете все испытания, хранитель пещеры похвалит вас и скажет, что вы почти уже рыцарь. Он даст вам кристалл, предъявив который, вы сможете стать рыцарем. Отправляйтесь в город, где проходит рыцарский турнир.

Ура! Я победил

Заходите на арену. Здесь Его Драконье Величество Король Всеобъемлющее Пламя публично посвятит вас в рыцари. Итак, вы вступили в турнир. В финальном поединке вам предстоит встретиться с сэром Лонгалотом. Вы будете состязаться в борьбе на больших пальцах. Вы должны заставить капитулировать противника, зажав его большой палец своим. Кнопкой действия вы опускаете палец. Поочередным нажатием комбинаций **(R1) + (R2)** и **(L1) + (L2)** вы придаете усилие (нажимать нужно как можно быстрее). Если ваш палец оказался внизу, то вы должны вырваться. Как только ваш палец оказался сверху пальца сэра Лонгалота, у вас появился шанс победить. Продолжайте, пока не победите.



...И его последствия.



Но вот вы победили!!! Принцесса вне себя от счастья, король немного удивлен, сэр Лонгалот расстроен. Что? Вдруг ни с того, ни с сего на головы всех приземляется Черный Дракон и заявляет, что он здесь, чтобы быть настоящим королем Камелота. Он начинает на всю катушку качать права, и король приказывает рыцарям уничтожить дракона. Вот это представление! Черный Дракон в одиночку справляется со всеми. Идите на стрельбище котапульты.



Тепло, а главное - сухо.

Умри, злодей!

Используйте заготовленные кукурузные хлопья для поп-корна на котапульте. Стреляйте по Черному Дракону. Это совсем не сложно. Беднягу буквально разрывает на части от разлетающегося поп-корна.

Что же предстает перед глазами зрителей. Злобный сэр Джордж вылез из чрева развалившегося дракона и начинает нападки на Мервина. Он говорит магу, что тот не может построить хорошего дракона. В следующий раз он приказывает сделать дракона магическим.

Тогда Мервин заявляет, что этим драконом будет сам сэр Джордж. С этими словами он выхватывает магический жезл у короля и использует его на железных останках.

Во чреве негодяя

О нет! Сэр Джордж слился с Черным Драконом. Теперь этот безжалостный терминатор, киборг, помесь машины и человека собирается покорить Камелот. Он пожирает Мервина, короля и вас. Но это не значит, что для вас все кончено.

Вы оказались внутри машины. Король явно в неудобном положении. Вам с Мервином еще повезло. Хоть эта штука и разумная, все же ею можно управлять изнутри. Попробуйте дернуть за рычаг. Вы повысите скорость до максимума. Мервин тот час же сбавит ее, дернув за свой рычаг. Используйте щелкунчик на своем рычаге. Мервин скажет вам, что если вы повысите скорость, он легко снизит ее. Используйте щелкунчик еще раз. Мервин подумает, что вы повысили скорость, и немедленно снизит ее. Пришлось открыть заглуш-



Перед свадьбой поговорите с отцом невесты.



ку, чтобы сделать скорость средней. Повторите трюк и перережьте провод ножницами.

Дракон-киборг штопором отправляется к земле. В это время злобный канцлер поджидает своих друзей сэра Джорджа и Мервина на их Черном Драконе. Он их дождался, но ему немного не повезло. Неуправляемая машина на огромной скорости приземлилась прямо на канцлера. Ему неплохо досталось.

Вот вы и король свободны. Сэр Джорж и Мервин висят на дереве и ругаются. Ну и пусть ругаются, как говорится: «Милые братья — только тешатся». А вы в это время находитесь на пути к замку и мирно беседуете со своим будущим тестем.

Игра пройдена.



Злодеям положено болтаться на дереве.

Пароль финальной сцены

После введения пароля V?U5MK_4N6LUL_OHW5CB вы окажетесь во чреве Черного Дракона.



Введение

До каких только низостей ни опускались создатели современных компьютерных игр, чтобы заинтересовать своими вариациями на заданную тему становящегося все более и более требовательным геймера! А уж в таком, казалось бы, древнем и хорошо знакомом жанре, как квест, им приходится из кожи вон лезть в поисках чего-то нового и любопытного. Пожалуй, игра, о которой пойдет речь в этом предисловии, сделана на любителя, поэтому очень тяжело говорить о ее минусах. Остановимся лучше на игре как таковой и на ее безусловных преимуществах.

City of Lost Children — это, прежде всего, классический квест (общаемся, собираем различными способами различные предметы, используем их, жертвуя собой ради высоких целей), который отличают своеобразие, красота, относительная простота прохождения. Подчеркивается все это скупым, но зато лаконичным юмором. Черным? Скорее, мрачным. Ведь героине игры совсем не до смеха, а жестокость — лишь вынужденная необходимость в Городе Покинутых детей...



Город потерявшихся и не найденных детей.

Кстати, игра сделана по мотивам малоизвестного в нашей стране французского фильма *La cite des enfants perdu* режиссеров Жене и Каро. Впрочем, игру и фильм объединяют только действующие лица и декорации «города потерянных детей». Так что, если вам понравится то, что будет вас окружать в игре, обязательно посмотрите фильм. Там вы встретитесь еще раз и с девочкой, и с заторможенным Ваном, и с близняшками-учительницами, и даже с дрессированными блохами. И со многими другими, не менее дружелюбными и располагающими к себе персонажами...

Окружающая среда в игре, прямо скажем, весьма удручающая: вы управляете маленькой девочкой, брошенной на растерзание обитателям мрачного, покрытого ржавой коркой времени, полузатопленного города. Чего стоит одна только вода матово-зеленого цвета, так и кажется — упадешь туда, и с концами! Бедное дитя так исстрадалось в этом безрадостном месте, что всей душой стремится вырваться оттуда. Думаем, вы быстро проникнетесь к девочке симпатией и состраданием. Да вы только посмотрите на то, как она передвигается! Уже одни эти угловато-боязливые, неуверенные детские движения, отснятые по технологии *motion capture* (той же, что и в *Tombrider'e*), должны расположить вас к ней.

Но на самом деле в психологии этой девочки есть что-то пугающее...

Вы скоро сами увидите.



Об игровых меню

Когда игра, наконец, прочитается в память, вас спросят о вашем любимом языке. Вы можете выбрать английский (English), испанский (Español) или итальянский (Italiano). Впрочем, игра озвучена только на английском языке: ваш выбор повлияет только на язык меню и субтитров. Все меню в *City of Lost Children* управляются одинаково: для перемещения между элементами меню используются стрелки **↑** и **↓**, а для выбора — **⊗**.

После интро вам будет показано основное меню игры:

- New game** — Начать новую игру.
- Options** — Опции. Вы сможете установить громкость звуковых эффектов (Sound effects volume), речи персонажей (Dialogue volume) и фоновой музыки (Music volume). Для этого выберите элемент меню и воспользуйтесь стрелками **←** и **→**.
- Control mode** — Выбор режима управления героиней: первый (Mode 1) или второй (Mode 2). Мы приводим раскладку кнопок для первого режима. Второй (он же «для левшей») отличается тем, что в нем «поменялись местами» все левые и правые кнопки (т. е. **○** и **□**, **L1** и **R1**, **L2** и **R2**).
- Load game** — Загрузить игру с карты памяти.
- Save game** — Записать игру на карту памяти (недоступно в самом начале).

⊗ Для сохранения игры вам потребуется 15 слотов на карте. Обратите на это внимание: стандартной карты на 12 слотов вам просто не хватит!

Erase a memory card — Стереть карту памяти.

Back to the game — Вернуться в игру (недоступно в самом начале).

Select a language — Повторить меню выбора языка.

Итак, посмотрев интро, установите опции (если хотите), выберите **New game** и учитесь управлять ребенком.

Манипуляции с ребенком

...А ребенок вам попался своенравный. Он не будет слушаться примитивных команд «влево» или «вверх», как большинство послушных героев большинства квестов. Трехмерность — что поделаешь! Если уж она идет в каком-то направлении, то поворачиваться и идти обратно она начнет вовсе не сразу. Вообще, ее движения очень приближены к реальности: вы же никогда не ходите по своей квартире по правилу «семь раз вверх, два раза направо»! Принцип, по которому вы управляете ее перемещением, аналогичен принципу движения в DOOM-подобных игрушках: клавиши **→** и **←** служат для (плавного)



поворота в разные стороны, а кнопки **↑** и **↓** заставляют девочку соответственно двигаться вперед и назад. На этом, к счастью, кнопки управления не заканчиваются:

△ — подобрать предмет, который валяется под ногами (он должен появиться в окошке в левом верхнем углу) или, наоборот, выкинуть выбранный предмет (из окошка в правом верхнем углу)

○ — если у вас в руке что-то есть, то после нажатия кнопки эта вещь будет положена в сумку. Если ваши руки пусты, то вы сможете выбрать из показанного в специальном окошке содержимого сумки предмет и взять его в руку кнопкой **△**.

× — совершить некоторое действие с ближайшим предметом. Если в это время у вас в руке зажат предмет, то действие будет связано с этим самым предметом. Например, если у вас рука пуста и вы стоите перед дверью, то девочка попытается открыть дверь. Если у вас в руке ключ, то она попытается открыть дверь ключом. Ну, а если у вас в руке окажется ломик...

□ — вступить в разговор с любым одушевленным предметом. Для этого тот должен находиться рядом.

L1, **L2** — сменить вид. Большая часть игрового пространства в City of Lost Children видна из нескольких точек и вы можете менять точку обзора в любой момент.

R1 — бежать. Надо сказать, что предоставленная сама себе девочка передвигается без всякой спешки, наслаждаясь, похоже, каждым своим шагом. Для того, чтобы поскорее добраться до очередного экрана, старайтесь постоянно подгонять ее — т. е. перемещаться с нажатой **R1**.

R2 — присесть. Да, наша маленькая героиня умеет даже иногда присесть — хотя почти всегда вместо этого она жалобно причитает: «Да вовсе и незачем здесь присесть!».

ESC — выход в основное меню.



- Без родителей в школу не приходи.
- Ну и не очень-то хотелось.

Борьба за счастье ребенка

Часть первая

Вы начинаете игру в своей родной школе, судя по всему, при местной воровской гильдии. Вот она, классная комната — парты, доска, разбросанные тетради... Знакомую с детства картину завершают две стареньких учительницы, стоящих у доски. Самое время подойти



«Мужик, закурить не найдется?»

к ним, поговорить — может, научат чему-нибудь полезному в жизни? ...Н-да, выходит, что самое полезное для жизни в этом городе — научиться как следует грабить. Что ж, если таково задание, придется его выполнять. Говорите с учительницами, пока они не предложат вам убираться к черту, и по пути заберите ключ у Пелада. Прекрасно! Сматывайтесь из класса и побыстрее, а то за нерасторопность училки вас могут и в подвал посадить. Затем направляйтесь к Пелладу — сторожу (он сидит на школьном дворе). Поговорите с ним — он вам выдаст ключ в обмен на обещание больше его не беспокоить. Так как пока беспокоить его

вы больше не собираетесь, забирайте ключ и с легким сердцем сваливайте в город. Впрочем, не мешало бы задуматься — откуда у школьного сторожа ключ от чужого домика? А может, он сам...

Ладно, ладно, лучше посмотритесь.

Да, просто очаровательный город! Жить в такой мрачно-индустриальной обстановке детям и становится ворами и убийцами...

В общем, спускайтесь по лестнице направо. Под конец спуска вы окажетесь на площадке, с которой можно подниматься налево и направо или идти влево по «набережной». Идите влево, пока не дойдете до небольшого углубления в стене, забитого мусором. Среди баракла вы найдете щетку (brush), заберите ее в свой ненасытный карман и бегите направо, до самого пирса.

У пирса стоят несколько тюков. Интересно было бы посмотреть, что там, но увы — нет времени. Но тем не менее зайдите за них (для этого нужно спуститься по не видной игроку лесенке за ними) и поднимите лежащую там железную палку. А маленькая девочка с железной палкой — это страшная сила! Идите к маяку, который находится у конца пирса. Когда вы до него добежите, не спешите действовать — сперва найдите себе надежное место для укрытия. Зайдите за бочки, стоящие справа от маяка, развернитесь лицом к городу и попытайтесь присесть (**R2**). Найдите ту точку экрана, в которой это у вас будет получаться — и тогда уже приступайте к операции. Подойдите к панели на левой стене маяка, и со всей девичьей силой ткните железным прутком в «распределительный щит». После этого бегите и присаживайтесь на заранее выбранное место.

Глупый сторож зайдет в башню — его хижина осталась без охраны! Скорее бегите к ней (от начала пирса — налево) и открывайте дверь. Н-да, кто же свои сейфы защищает одним высоким напряжением? Такой идиот должен поплатиться за свою глупость — откройте кассу, зажмите ее щеткой и заберите нечестно заработанные деньги!



⊕ Из подвала, если вас туда посадят училки, вылезать можно только три раза, на четвертый — смерть. В первый раз просто откройте дверь и выходите. Во второй раз закройте крышку ящика, стоящего у окна, заберитесь на него, откройте окно и вылезайте. В третий раз найдите в комнате отмычку (рядом с лесенкой), откройте ею дверь и выходите.

Из «тюрьмы», в которую вас сажает сторож маяка, выход один. Зато он работает всегда. Заберитесь на ящик и замените пробки на щите. Затем бегите наверх, нажмите там большую кнопку и выходите.



В чулане пусто и темно, и заколочено окно.

Часть вторая

Прежде всего заберите оставленный кем-то мешочек с шариками на шкафу в задней части класса. Затем можете поговорить с преподавателями, но на этот раз ничего полезного, кроме «пошла работать, негодница!», вы не узнаете. А ведь на этот раз задание намного труднее — вам придется ограбить ростовщика, даже не зная, где он, собственно, живет. Что ж, примемся за задание — выходите скорее из класса, пока не посадили в погреб...

Теперь подойдите на кухню (дверь прямо справа от той, из которой вы только что вышли). Поговорите с противным мальчишкой, который там сидит. Отдайте ему его жалкий мешок с шариками и заберите лекарство. Заодно, раз уж вы проникли на кухню, и вам никто не мешает, утащите в левой части экрана куриную ногу. Кстати, осознали, что вам сказал парень? К ростовщику нужно идти через парадный вход, а вас туда не пускают... Нечего и надеяться, что учителя замолвят за вас словечко — придется бедняжке самой разобраться со сторожем и его злоущей собакой.

Отыщите во дворе пустую бутылку и кость (бутылка просто где-то валяется, а кость лежит в помойных баках напротив собачьей конуры). Выходите в город, точнее, в ту его ужасную и индустриальную часть, в которую выпускают погулять маленьких девочек. Видите, внизу стоит и бурчит что-то себе под нос бухой дяденька? Подойдите к нему — может, чего и обломится.

В ходе разговора выясняется, что, как и любой другой нормальный человек, страдающий в подобных зловонных тюрьмах, он хочет удовлетворить один из своих примитивных животных инстинктов... Нет, не то, что вы подумали — он всего лишь проголодался...



Как бедняжка беднягу угостите его куриной ногой и наберите у него из бочки вина в свою пустую бутылку. Надеюсь, вы не собираетесь пить это вино! Возвращайтесь к своей родной школе — счастливые деньки сторожа, видимо, подходят к концу.

Дайте сторожу похлевать немного из бутылочки с «лекарством». Да, это действительно не вино, как и предупреждал пацаненок с кухни. Это, судя по всему, обычная водка! Впрочем, что бы это ни было, свою работу оно сделало — сторож спит. Теперь подарите собаке косточку — пусть себе грызет и не обращает внимания на то, что ее не касается. А вот теперь можно заняться делом. Покрутите винтик и опустите корзиночку, которая висит рядом со сторожем. Заберите из нее колбасу и ручку от двери. Поднимитесь по лестнице наверх и приставьте ручку к двери в каморку сторожа. Да-а, живут же люди... Впрочем, такая вот жизнь расслабляет, и этим пользуются такие нехорошие девочки, как наша маленькая героиня труда. В общем, подойдите к его кровати и поднимите ключ, валяющийся под ней. А вот теперь выходите из каморки и откройте ключом дверь, которая находится недалеко от собачьей конуры. Выходите.

Ничего себе парадный вход у нашей любимой школы! Впрочем, эта часть города, судя по ее внешнему виду, куда более приятна, чем те трущобы, в которых вы гуляли в детстве. Идите-ка вы налево, поговорите с охранником. Если, конечно, это можно назвать разговором... Поговорите-поговорите, запаситесь ненавистью, чтобы не было у вас потом никаких угрызений совести (как будто у такой маленькой неиспорченной девочки могут быть угрызения совести!) Прошептав сквозь сжатые зубы «I'll be back» идите вправо вдоль «набережной» до упора.

Там вы обнаружите забытую богом стоянку, посередине которой одиноко томится безвестный Водила со своим тарантасом. Он копается в нем, совершенно позабыв об окружающем. Нет более подходящей ситуации для маленькой воровки! Поговорите с ним немного для удовлетворения основного инстинкта геймера и чистого детского любопытства, дождитесь, пока он опять носом уткнется в развороченный автомобиль, и смело забирайте лежащий на асфальте инструмент (кусачки). Можно их сразу и использовать — как раз здесь же на углу дома висит колокольчик. Откусите его своими кусачками и смело забирайте свое орудие мести.

С колокольчиком, крепко зажатым в детской ручонке, отправляйтесь к охраннику. Тут-то мы и припомним ему его садистские наклонности, продемонстрировав собственные! Позвоните своим орудием пытки у него над ухом и наслаждайтесь его реакцией. «Индустриальная музыка — индустриальным людям» — так, кажется? А как насчет продви-



«За закрытыми дверями стоит миска с пирогами.»

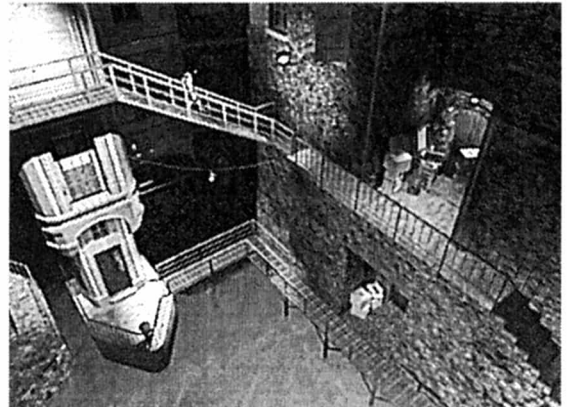


нуться в своем подражании маркизу де Саду на шаг дальше? Когда вы будете уверены, что вы наслушались его криков боли, подойдите и ударьте колокольчиком по лестнице. Ах, как он покатится! Ах, как на это прореагирует охранник! В общем, когда плеск волн над его телом прекратится, можете подниматься вверх по лестнице.

Вот и оно — жилище ростовщика, о котором столько говорили нам старшие товарищи. Возьмите маленький сейф со стола — он нам пригодится в качестве гирьки. Положите его на чашу весов, и дверь большого сейфа откроется. Забирайте свой камешек — и выходите из комнаты. Ой!

Часть третья

Итак, вы в незнакомой комнате, все ваши вещи отняли, и вообще непонятно, как отсюда выбираться. Не правда ли, приятное ощущение? Походите вокруг, отдохните от блужданий — и снова за работу! В одном из углов комнаты (если смотреть на экране компьютера, то в точности под перископом) лежит деревяшка — заберите ее себе. Теперь подойдите к рубильникам на стенке — переключите один из них, нажмите его деревяшкой и переключайте второй. Послушав, как сирена воеет на всю окрестность: «В дом пробралась квестоманка, которая умудрилась непонятно зачем переключить оба рубильника!», подойдите к кровати и заберите с полки ключ. Такое унижение оказывается слишком тяжелым для спящего мужика, и он начинает во сне рассказывать басни про нехорошего Крэнка, который сошел с ума и возит детишек на какой-то масляный завод, чтобы лишить их радостей детства. Врэг! И хитроумная маленькая воровка мгновенно превращается в хитроумную маленькую героиню. Впрочем, ее методы остаются прежними. Не забудьте, кстати, забраться на ящик и полюбоваться в перископ.



«Говорила мне мама: «Если разобьешься - лучше домой не приходи».

Откройте полученным ключом дверь и выходите. Рядом с выходом за столбом валяется зажигалка — возьмите ее. Теперь идите по «набережной», пока не найдете стену и соответственно ящики, приставленные к ней. Переберитесь через стену по ящикам и поищите на земле «снизу» того места, где вы перелезали. Где-то там вы найдете свечу — прекрасное дополнение к вашей зажигалке! Подойдите к столу, заберите с него ножницы и осмотрите систему из грузика с веревкой. Не правда ли, прекрасная вариация на тему «Сломай меня, и я упаду кому-то на голову!». У вас есть два способа выполнить волю неизвестного механика — перерезать веревку ножницами или поставить свечу и поджечь ее (и то, и другое надо делать рядом с мотком веревки на столе, а не рядом с грузиком). Вариант с



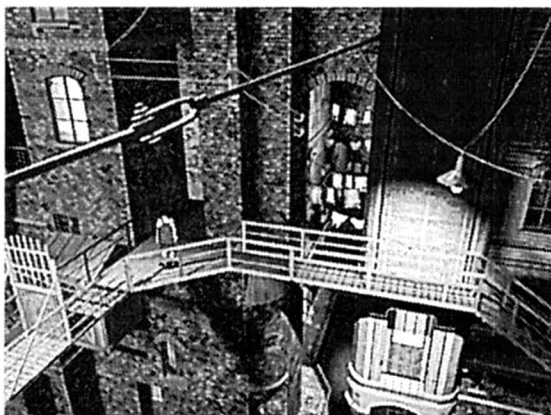
ножницами приводит к показу грустного фильма о вашей смерти, а вариант со свечой — к продолжению игры. Так что вы вполне можете опробовать оба варианта.

Часть четвертая

Вот вы и попали в окрестности порта. Осмотритесь повнимательней вокруг — доступных локаций здесь немного больше, чем в остальных «эпизодах». По крайней мере научитесь находить красящего лодку мужчину и место, с которого можно спуститься на два пирса. Подойдите к мужчине, который красит лодку, поговорите с ним и утащите кисть из ведра. Но ведь вам этого мало — заодно макните кистью в ведро, а то кому нужна кисть и без краски? Теперь поднимайтесь вверх по лестнице с этого же экрана.

Проходите по всему железному «мосту», по пути не забудьте схватить с чьего-то подоконника оловянную кружку. Когда вы дойдете до конца «моста» заберите масленку, которая валяется в куче мусора рядом с калиткой и поговорите с китайцем (китаец и калитка находятся на разных экранах). Поговорив и осознав, какие гадости любая уважающая себя девочка просто обязана подстроить этой капиталистической свинье, спускайтесь обратно вниз. Дойдите до района пирсов и спускайтесь на самый правый. Если вы там застанете лодочника, то поговорите с ним, но в любом случае не забудьте забрать палку, которая лежит в самом конце пирса. Поднимайтесь обратно наверх и идите налево, к злобному охраннику. Попробуйте поговорить с ним — он ведет себя так же, как и охранник у дома ростовщика. Значит, и закончит он так же: замажьте ему глаза своей кистью, и отправьте его куда подальше. Теперь путь на третий пирс свободен — вот и идите туда. Зажмите в руке оловянную кружку и попробуйте по-дружески поговорить с рыбаком. Когда он пожалуется вам на пропавшую кружку, предложите ему свою — и прослушайте курс по обращению с китайцами. Что ж, заветы рыбака — в жизнь.

А вот теперь начинается настоящая жестокость.



Каждый второй в этом городе - Чикатило.

Девочка собирается уезжать с острова и готовится к знакомству с нравами внешнего мира, что поделаешь. Пройдите к китайскому торговцу, подойдите к его лотку слева и столкните палку. Ох, какая жалость... Забирайте скорее карту, пока не очухался (если очухается!), и сматывайтесь к пирсам. Спуститесь по ступенькам в левой верхней части экрана. Подойдите и поговорите с Марцелло. Вам, наверное, жаль этого несчастного, который потерял все, кроме своего цирка блох-убийц? А вот девочке, которой вы управляете, нет. Столкните баночку с блохами палкой с пирса и вклю-



чите музыкальную шкатулку, пусть блохи закусаят Марцелло если не до смерти, то по крайней мере до потери сознания. Кажалось бы, все закончено, и можно ограбить несчастного, но девочка, видите ли, не хочет подходить к нему, пока там танцуют блохи! Что поделаешь, полейте труп из масленки (прикончив заодно и блох) и забирайте... часы-компас, которые надеты на его руке! Да, дети в наше время готовы убить просто ради часов...

Возвращайтесь к тому пирсу, на котором забирали палку. Поговорите с лодочником, отдайте ему карту и часы и уплывайте! Поздравляем вас — вы покинули Город Покинутых Детей! Только посоветуйте своим детям никогда так не поступать в жизни, ладно?



Все, кто ездил в метрополитене, и, конечно же, все, кто умеет читать, видели рекламу триллеров, которая гласит: «Что может быть лучше хорошего детектива? Только ночь с отличным триллером!». И это утверждение верно на все сто, в чем вы легко можете убедиться, начав играть в The D. D — это одна из лучших игр-триллеров за последнее время. Если вы желаете, чтобы ваши волосы шевелились, а глаза вылезали из орбит, то эта игра — именно то, что вы ищете.

Графика в игре полностью трехмерная и выполнена довольно качественно даже для стандартов нашего времени. Но это касается лишь внешнего вида интерьеров игры, так как живые персонажи (которых в игре всего два) имеют довольно причудливые деформированные формы. Мимика персонажей тоже довольно странная — лицо персонажа Лоры, в роли которой вы и выступаете, постоянно имеет довольно хладнокровный и флегматичный вид. Если что-то невероятное и происходит, то максимум эмоций, которых можно от нее ожидать — это расширенные глаза и учащенное дыхание. Но к ее флегматизму быстро привыкаешь и, в качестве компенсации, начинаешь переживать за нее сам.

До сих пор осталось загадкой для всех, кто играл в эту игру, что же означает таинственная буква D в названии игры. Версий много. Так как игра относится к жанру триллеров, а во всех играх этого жанра присутствует кровь и смерть, то есть основания предполагать, что D — это начальная буква таких монстров игровых кровопролитий, как Doom и Duke Nukem. Выдвигались и другие гипотезы. В частности: так как отец Лоры в конце концов оказывается сущим дьяволом, то D может расшифровываться и как Devil. Но по нашему общему мнению, вероятнее всего, в название игры была поставлена попросту начальная буква страшного слова Death (Смерть), духом которой игра пронизана насквозь.

Сюжет игры довольно тривиален для игр подобного рода. Некий весьма известный в Лос Анджелесе доктор захватывает в заложники весь персонал больницы и всех больных.

После весьма непродолжительных размышлений он приходит к выводу, что идея захвата заложников не очень-то оригинальна. Гораздо оригинальнее их всех отправить к праотцам. Что он и делает. После чего бесследно исчезает, не оставив после себя ничего, кроме горы трупов. Весь город, как понятно, в панике, самые лучшие детективы ломают головы над странным поведением доктора. Но, к огромному нашему сожалению, не могут предложить ни одной состоятельной версии по этому темному делу.

Дочка доктора, узнав о происшествии, срывается с занятий и мчится на машине к тому месту, где он работал. Она медленно заходит в госпиталь (что за умник оставил госпиталь, полный трупов, открытым в столь позднее время?). Конечно, для слабых нервов хрупкой девушки такое зрелище не совсем привлекательно, и она в ужасе закрывает ли-



Ужасы только начинаются.



цо руками. И в этот момент воздух вокруг нее начинает плавиться, и стены теряют свою физическую форму. Опустив руки, Лора видит совсем другое — старинную комнату, где никогда не была. С этого момента вы вступаете в игру.

Ваша задача — разгадать загадку исчезновения отца Лоры и выяснить, что же превратило такого прекрасного человека, отца и семьянина, в киллера и маньяка.

Управление

↑ и ↓ перемещение вперед и назад.

→ и ← поворот направо и налево.

L1 / **R1** вызов Inventory и просмотр предметов, находящихся в нем.

○ использование предмета из Inventory/объекта на экране.

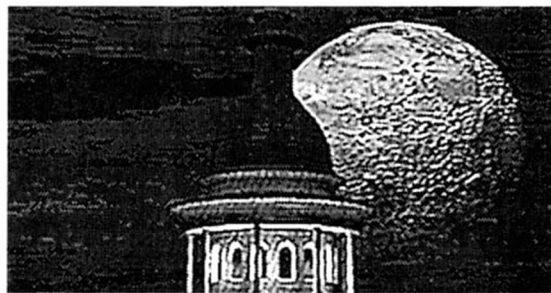
⊗ выход из Inventory.

Перемещение в игре происходит от локации к локации при помощи довольно неплохо синтезированных видеороликов. От вас требуется лишь выбрать направление, в котором надо двигаться, и нажать на кнопку ↑ или ↓, в последнем случае Лора развернется в противоположную сторону и пойдет вперед. Вид на игровой мир открывается преимущественно из глаз Лоры. Лишь периодически появляется возможность лицезреть мир со стороны. Обычно это случается, когда с Лорой что-то происходит. Вы можете посидеть и понаслаждаться ощущением того, что все происходящее с Лорой случается именно с ней, а не с вами.

Чтобы как-то взаимодействовать с предметами игрового мира, нужно пользоваться кнопкой ⊗. При этом Лора может подобрать какой-нибудь из предметов, либо, если предметы обладают определенными свойствами, что-то происходит. К примеру, из зеркала появляется зловещая рука, трансформируются в воздухе различные видения, и происходят другие странные вещи.

Особенности игры

Очень забавно продумана подсказка в игре. В Inventory у Лоры, как и у любой подобной особы, имеется небольшая пудреница. Которая, как ни странно, обладает магическими свойствами, о чем сама Лора узнает с великим удивлением, когда вы «заставите» ее воспользоваться этим предметом первой необходимости. А станет он таковым, когда вы попадете в безвыходную ситуацию, не сумев решить ка-



Кровавый глаз луны вышел из-за башни...



кую-либо из задачек. Но воспользоваться ею можно лишь три раза, после чего зеркальце, в котором отражаются подсказки, трескается и разлетается на кусочки.

Из особенностей игры можно выделить одну основную и довольно неприятную — в ней нельзя сохранять! Это, по нашему мнению, довольно большой недостаток в игре, который компенсируется лишь тем, что чистого игрового времени тут всего два часа! Именно столько отвел нам на прохождение игры отец Лоры (если быть честным, то в этом виноват не он, а те, кто создавал этот триллер). Не сумев решить проблему за два часа, вы сможете, к своему великому сожалению, лицезреть лаконичную надпись на экране, которая предложит вам начать D еще разок.

В Inventory у Лоры есть часы. Они показывают, сколько времени осталось вам для прохождения игры. Начинаете вы игру в 3:00, а заканчиваете в 5:00. Торопитесь.

Еще одна довольно неприятная особенность в игре — в ней нельзя делать паузу. В принципе, ничего в этом страшного нет, с учетом того, что она проходится на одном дыхании. А если быть порасторопнее (заранее прочитав нашу статью), то время прохождения уменьшается еще как минимум на одну треть.

Описание прохождения игры

В принципе, игру можно пройти и без нашей помощи. Она довольно прямолинейна и не требует больших затрат мозговых ресурсов. Но в сюжете есть несколько моментов, где существует реальная возможность попасть в тупик. Так что настоятельно советуем: если ситуация безвыходная — откройте нашу СУПЕРЭнциклопедию на нужной страничке и читайте внимательно, но быстро, так как время ограничено (усвойте это!).

Обеденный зал (начало: ужасы особняка)

Как вы здесь оказались, научными методами не объяснить, все это — вещи мистические и никому не понятные. Ну, а раз уж вы в это дело вляпались, надо разобраться со всем этим и принять какие-то меры. Перво-наперво осмотритесь по сторонам. Сзади вас есть двустворчатая дверь. Вероятно, это выход из данного мрачного места, но как бы вы ни пытались выйти отсюда, результат будет нулевым — дверь закрыта.

Пройдите вперед, до прохода в другую комнату. Развернувшись налево и сделав шаг вперед, вы окажетесь в небольшой комнатке с зеркалом и двумя выходами. Теперь, потехи ради, повернитесь лицом к зеркалу и посмотрите на свое изображение. Пока ничего веселого не видите? Тогда нажмите на кнопку (X). Прийдя в себя от кратковременного шока (на-



Уж очень кушать хочется.



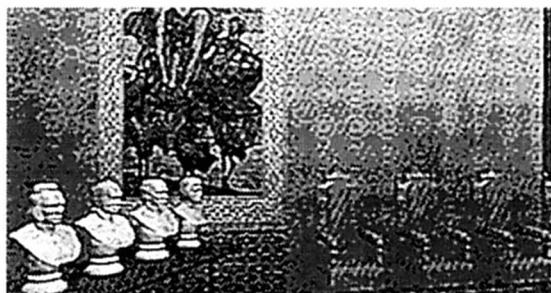
столько было весело), развернитесь направо и идите по лестнице наверх. Поднявшись по холодным каменным ступеням, вы снова окажетесь в небольшой комнатке, как и в начале лестницы. Слева и прямо перед вами находятся две двери. Повернитесь лицом к левой и откройте ее. О, УЖАС! Кто издевался над этими бедными людьми? Кто это мог быть? Неужели отец Лоры? Посочувствовали горькой судьбе этих бедолаг? Можете идти в дверь, которую вы увидели сразу перед собой, поднявшись по ступенькам лестницы.

Верхняя комната (видение, вызванное золотистым жуком. Лист, найденный в комод, и ключ из камина)

Оказавшись в этой комнате, пройдите вперед до комода, который стоит в левом углу комнаты, и нажмите клавишу **↑**. Лора выдвинет верхний ящик комода, в котором ползает золотистый жук, очень сильно похожий на скарабея. Насекомое обладает непонятными телепатическими способностями и вызовет у Лоры темные, давно забытые воспоминания о ее матери. На данном этапе игры не очень понятно, что за картины создаются в сознании Лоры. Ясно одно — все это ей не очень-то приятно. Когда девушка выйдет из транса, нажмите на кнопку **(X)** — цифра одного из ящиков комода подсветится. Перемещать свечение вы можете при помощи клавиш **↑** и **↓**. Чтобы открыть ящик, надо подсветить цифру ящика и нажать кнопку **(X)**.

Откройте теперь ящик под цифрой 1. Внутри вы найдете чистый лист бумаги. Пока непонятно, для чего он нам может пригодиться, но выкидывать его не стоит. Закрыть ящик вы сможете все той же кнопкой **(X)**.

Подойдите к камину и внимательно рассмотрите к нему (используйте кнопку **(X)**). Внутри вы найдете ключик. Непонятно, как ключ мог оказаться в камине, но не это нас должно сейчас интересовать, а то, к замку какой двери может он подойти. Возвращайтесь в Обеденный зал.



Стулья и их хозяйка.

Обеденный зал (разгадка тайны белого листа и появление отца Лоры)

Как только вы зайдете в Обеденный зал, поверните направо и подойдите к столу. Рассмотрите тарелку, нажав сначала на клавишу **↑**, а затем, когда Лора наклонится над тарелкой — на кнопку **(X)**. Полная тарелка крови — не почудилось ли вам? Теперь надо попробовать, что получится, если опустить лист, найденный в одном из ящиков комода, в воду. Нажмите на **(R1)**/**(L1)** и выберите из имеющихся у вас предметов чистый лист. Выбрав, используйте



те его, нажав на кнопку (X). Лора опустит лист в тарелку с водой, и на нем проявятся две цифры: 4 — 2. Прямо как дедушка Ленин в тюрьме. Только он писал молоком, и чтобы проявить надпись на бумаге, надо было подержать ее над огнем. Суть та же. Цифры, которые мы получили — это своеобразный код для того, чтобы, открыв комод, найти там нужный вам предмет. Идите снова в верхнюю комнату.



Черная, черная рука вылезла из черного, черного зеркала...

Тут начинаются странные вещи. «Лора, Лора, ЛОРА!» — зовет знакомый голос. Из воздуха трансформируется лицо отца Лоры и начинает ей внушать, чтобы она уходила отсюда. Немедленно! А как? Рады бы, да дверь закрыта (двустворчатая, та, что находилась сзади вас, когда вы начали игру).

Верхняя комната (как получить гаечный ключ?)

Подойдите к комоду, тому самому, в котором вы нашли листок. Не бойтесь, жука вы сейчас не увидите. А теперь внимание, фокус! Откройте сначала ящик номер два. Убедитесь, что там пусто. Видите? Теперь откройте ящик номер четыре, а затем снова номер два. Только что там ничего не было, а теперь там лежит гаечный ключ. Чудеса!.. Взяв его, спускайтесь вниз.

Комната с бочкой (как миновать стену с шипами?)

Оказавшись в комнатке с зеркалом (смежная с обеденным залом), поверните налево и идите вперед. Повернитесь таким образом, чтобы бочка оказалась по левую сторону от вас, и идите вперед... Ощущения, в буквальном смысле, остренькие. Не так ли? Подойдите к бочке и используйте гаечный ключ. Все бы неплохо, но лязг несмазанного металла сильно режет уши. Шипы в стене напротив втянутся внутрь, и вы сможете пройти дальше. Спустившись по коридору, подойдите к двери с цифрой 78. Сейчас вы ее открыть не сможете. В двери нет даже замочной скважины. Возвращайтесь обратно в обеденный зал.

Обеденный зал (как открыть дверь справа от камина?)

Подойдите к двери, находящейся с правой стороны камина, и используйте ключ, который вы нашли в камине верхней комнаты. Им вы откроете дверь и сможете войти внутрь.



Комната с парнем в цементе (как открыть ларец?)

Зрелище не из приятных — прикованный к стене человек с замурованной в стену рукой, да еще облитый цементом. Как же надо провиниться, чтобы заработать такое наказание? Пройдите в комнату, смежную с той, где прикован парень в цементе. В углу вы увидите небольшой ларец с ручкой и двумя цифровыми табло.

Принцип этой головоломки таков: дернув один раз за ручку ларца, вы сможете вращать цифры левого табло. Дернув второй раз — цифры правого табло. Но результатом комбинации цифр будет: на левом табло — та цифра, которая получилась при остановке цифрового колесика. На правом — сумма правого и левого табло. Пример: при остановке левого цифрового колесика результатом стала цифра три, а при остановке правого — цифра пять. Теперь к цифре пять прибавим три, сумма будет равна восьми, до этой цифры повернется правое цифровое табло. Ваша задача — набрать на табло номер двери (78) за комнатой, в которой находится бочка.

Поняв принцип головоломки, можете попытаться ее решить. Уверяем, это получится у вас не сразу. Подойдя к ларцу, нажмите на кнопку **⊗**. Повторное нажатие на эту кнопку произведет один рывок ручкой. Цифровое колесико будет вращаться до тех пор, пока вы будете держать ручку опущенной. Отпустить ее вы сможете нажатием на все ту же кнопку **⊗**.



«Крутится-вертится шар ..., крутится-вертится над головой.»

Дверь с номером 78 (как ее открыть?)

Подойдите к двери и используйте кольцо, которое вы сняли с пальца трупа, замурованного в стене. Дверь откроется, и вы войдете в коридор, ведущий вниз. Пройдя немного, Лора начнет довольно изнуряющий марафон вниз по лестнице — с выкатившимися от ужаса глазами убегая от огромного валуна. Прямо как Индиана Джонс в «Огненном ковчеге». Весело! В самом низу, у входа в нижнюю комнату, — слишком узкий проход. Лора там пробежать сможет, а вот валун застрянет. Повеселились немного, и хватит. Обрато Лора теперь пройти не сможет. Исследуем особняк дальше.



Хозяин дома любит украшать двери людской плотью.



Вода была бы, если бы вовремя кран закрыли...



Милая, что же ты там увидела?

Нижняя спальная комната (как открыть запертую дверь?)

Подойдите к большому портрету, воспроизводящему лицо мальчугана. Подойдите вплотную и нажмите на кнопку (X). Вы еще не привыкли к тому, что в этой игре практически все вещи оживают? Привыкайте, портрет здесь — не исключение. Обязательно запомните рисунок, который появится после того, как мальчик перестанет смеяться. Повернитесь налево и идите к шкафу, стоящему между кроватью и дверью. На шкафу находится игрушечная карусель, на которой нарисованы именно те рисуночки, что вы видели на портрете с мальчиком. Поверните ее (при помощи кнопки (X)) таким же образом, как и на картине: петух вверху, кролик справа, косуля внизу и лошадь слева. Теперь можете подойти к двери и попробовать ее открыть. У вас это без труда получится.

Библиотека (второе появление отца Лоры и золотистого жука)

Попробуйте подойти к столу, на котором стоят бюсты каких-то неясных личностей. Опять трансформируется из воздуха отец Лоры и начнет в очередной раз тщетно увещевать ее: «Покинь особняк, покинь, пока не поздно!». Бесполезно! Вот теперь, когда проход из нижней спальни закрыт огромным валуном, Лора не выйдет отсюда никогда... Если вы ей в этом не поможете.

Подойдите к стеллажу с книгами и внимательно осмотрите его (нажав на кнопку (X)). Что это за свечение в щелке между книгами? Боже, это опять золотистый жук! Какие кошмарные воспоминания он вызывает к жизни! Немного отдышавшись, идите к двери, расположенной напротив той, в которую вы вошли. Откройте ее и идите внутрь.

Нижняя комната с трупами (золотой ключ)

О УЖАС! Сколько мертвых людей! Как, наверное, была страшна их смерть! И всех их, возможно, убил изувер — отец Лоры. Нажмите на кнопку (X). Что это блестит в руке у одно-



го из трупов? Золотой ключик. Возьмите его и возвращайтесь назад в нижнюю спальню, так как здесь не очень-то хорошо пахнет.

Нижняя спальня (как открыть ящик стола?)

Подойдите к столу, расположенному справа от картины с мальчиком. Чтобы открыть один из его ящиков, используйте золотой ключик. В столе вы сможете найти книгу, которая вам пригодится в библиотеке. Идите туда.

Библиотека (как попасть в потайной ход?)

Снова подойдите к шкафу с книгами и вставьте книгу, найденную вами в столе соседней комнаты, в щель между книгами. Откроется потайная дверь, и вы сможете пройти внутрь.

Вращающаяся комната

Как только вы пройдете в круглую комнату, проход сзади вас тут же закроется решетчатой и бронированной дверью (для надежности). Не пугайтесь, ничего страшного не произошло. Хотя тут тесно и нет ни единого окошка (надеемся, вы не страдаете клаустрофобией), сохраняйте хладнокровие. Подойдите к тумбе прямо перед собой. Чтобы покрутить за ручку, нужно нажать на кнопку (⊗). Вращая ручку, вы, таким образом, вращаете башню (комнату, в которой вы сейчас находитесь). Вращайте ее до тех пор, пока в проеме, через который вы вошли, вместо кирпичной кладки не появится металлическая дверь. Теперь подойдите к ней и попробуйте сделать шаг вперед — дверь откроется. Побывав в очередной комнате, возвращайтесь назад и крутите ручку снова. Вы поочередно побываете в комнате с пустым бассейном, на дне которого лежит сундук, в саду, в комнате с мозаичным окном и в коридоре с рыцарями. Ниже описаны действия в каждой из вышеперечисленных комнат.

Бассейн с сундуком (пока пустой)

Спускайтесь по ступеням вниз, и вы попадете в комнату с круглым бассейном, в котором сейчас нет воды. На дне бассейна лежит сундук. Можете попробовать добраться до него, если вы занимаетесь йогой и не прочь походить по огромным иглам, возникающим из дна бассейна. После этого можете возвращаться во вращающуюся комнату.

Сад

Подняв тяжеленную дверь, вмонтированную в землю, вы окажетесь в саду. Справа от Лоры находится башня, попасть в которую мож-



«Сундук висит на дубе том...»



но лишь через дверь, закрытую в данный момент. Как же ее открыть, ведь в двери нет замочной скважины — есть лишь небольшая ромбовидная щель посередине? Оставим это на потом. Пройдите еще чуть-чуть вперед, и вы окажетесь у фонтана, по сторонам которого стоят две статуи — кентавра с луком и девушки с пустым кувшином. Надо как-то перекачать воду из этого бассейна в тот, где находится сундук, для того, чтобы он всплыл. Идите-ка пока обратно.

Комната с мозаичным окном

Тут ничего интересного нет. Разбить окно вы не сможете. Женские руки слишком слабы для такого героического действия. Возвращайтесь назад.

Коридор с рыцарями (как найти меч?)

Пройдите до конца. Тут вы увидите глубокий пустой колодец. Будьте осторожны, сзади вас стоит рыцарь в латах, который попытается вас сбросить. Чтобы избежать подлых выпадов против слабой девушки, посмотрите в низ экрана. Там вы увидите красные стрелки — это те клавиши геймпада, которые надо нажимать. Ничего страшного, если вы упадете в колодец. Неизвестно, из какого материала сделаны кости Лоры, но у нас она падала как минимум раз шесть, и ничего — снова в бой. Сначала надо нажать кнопку ←, затем →, после этого снова ←, и наконец, на десерт, кнопку ⊗. А вот у рыцаря явно проблемы со здоровьем — при падении он рассыпался на мелкие составные. Оглядевшись по сторонам, Лора увидит в стене меч и положит его в свой безразмерный карман. Возвращайтесь во вращающуюся комнату.

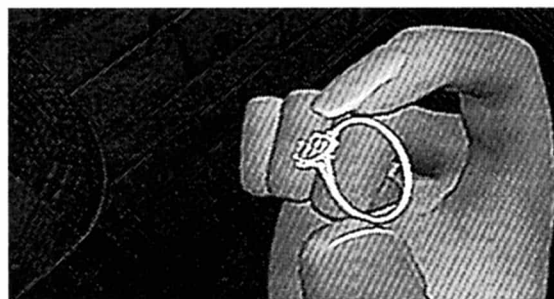
Сад (как открыть дверь в башню?)

Зайдя во вращающуюся комнату, крутите ручку до тех пор, пока вы не окажетесь у входа в сад. Идите туда.

Подойдите к двери в башню и воспользуйтесь мечом, чтобы ее открыть. Дверь с грохотом откроется и поломает меч. Лишь по счастливой случайности он не оборвет свою траекторию полета в точке, где находится череп Лоры. Войдите внутрь, и вы окажетесь в обсерватории.

Обсерватория (что тут делать?)

В обсерватории вы увидите два устройства — подзорную трубу и тумблер, с помощью которого можно переключать координаты звезд. Поставьте тумблер (при помощи все той же кнопки ⊗) в положение напротив двух вол-



Примут ли его в комиссионке?



нистых линий (знак Водолея). Посмотрите в окуляр подзорной трубы и запомните цвет звезд (голубой). Теперь переключите тумблер в положение напротив знака Стрельца (перечеркнутая стрела) и снова посмотрите в окуляр. Запомните цвет звезд (зеленый). Возвращайтесь в сад и идите к водопаду.

У водопада (как перекачать воду из бассейна с водопадом в бассейн с сундуком?)

Статуя Водолея (девушка с кувшином)

На пульте статуи нажмите на голубую кнопку (нажмите кнопку ⊗ и перемещайте руку Лоры при помощи клавиш крестовины, затем снова нажмите на кнопку ⊗).

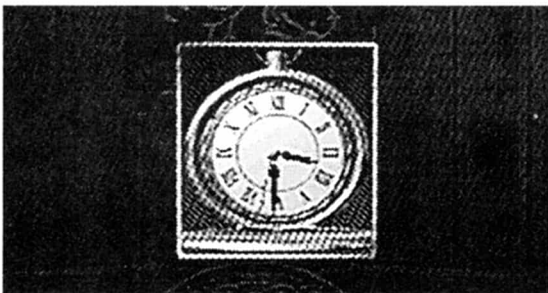
Статуя Стрельца (кентавр)

На пульте статуи нажмите на зеленую кнопку. Если вы правильно нажали кнопки, то вода в бассейне с водопадом уйдет. Возвращайтесь во вращающуюся комнату и вращайте ручку до тех пор, пока не появится дверь, закрывающая вход в бассейн с сундуком. Идите туда.

Бассейн с сундуком (приобретение огнестрельного оружия)

Вода, которую вы спустили из бассейна в саду, оказалась здесь и подняла со дна сундук. Теперь вы без труда сможете посмотреть его содержимое. Подойдите к нему и нажмите на кнопку ⊗. Внутри сундука обнаружился старый однозарядный пистолет. Взяв его, возвращайтесь во вращающуюся комнату и крутите ручку до тех пор, пока не увидите дверь, закрывающую вход в помещение с мозаичным окном.

Мозаичное окно (как разбить окно?)



Скоро наступит час «X»...

Подойдите к окну и воспользуйтесь пистолетом для того, чтобы его разбить. Сделав это, Лора окажется перед оконным проемом и полезет вверх по скобовой лестнице, находящейся тут же, снаружи в стене. Какая героическая девушка эта Лора! И коня, наверное на скаку остановит, может быть, и в горящую избу войдет? Неважно. Следите за ней, как бы она не сорвалась вниз!



Длинный кирпичный коридор, в котором страшно (потайной ход)

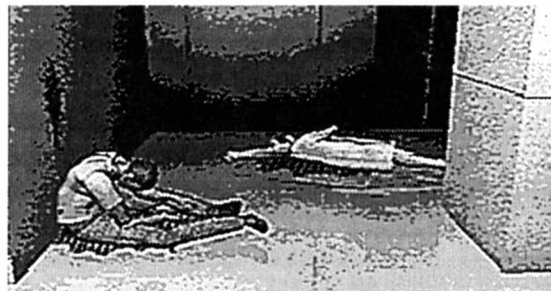
Да, залезть-то в окно мы залезли, а вот обратно... Теперь только вперед. Жутко как-то здесь. Пройдите до конца коридора и, уперевшись в стену, нажмите на кнопку (X). Тут на вас опять нахлынут воспоминания. Теперь дойдите до середины коридора и повернитесь направо. После этого нажмите на клавишу ↑. Стена перед вами раздвинется, и вы войдете внутрь.

Комната с механизмом (как разгадать загадку механизма?)

Перед собой вы увидите механизм, состоящий из двух колесиков, двух рычагов и красной кнопочки. На одном из колесиков есть выпуклость, на другом дырочка. Ваша задача: манипулируя рычагами, повернуть колесики таким образом, чтобы дырочка и выпуклость совместились. Если это у вас получится, то механизм откроет вам проход дальше.

Концовка игры

Поднявшись по длинным красивым ступеням из стекла, Лора окажется перед портретом своей матери. Нажмите на кнопку (X). Пространство перед вами изменится, и перед вами предстанет отец Лоры. Он поведаст долгую историю о том, что подчинен высшим силам зла и себя уже не контролирует. В итоге доктор прикажет вам подойти к нему. А сам, подлец такой, начнет превращаться в монстра. Не слушайте его, а хватайте пистолет и стреляйте...



Типичная обстановка в коридорах Лос-Анжелесской больницы.

Тело глухо упало на пол. Пространство вокруг поменяло образ и приняло вид больничных стен. Какая трогательная музыка! Лора с умирающим отцом на руках... Она одна в этом мире — круглая сиротинушка. Вокруг пусто и темно...

Коды для Game Shark:

Бесконечное использование зеркала (Infinite Mirror Hints) 800718e40303

Бесконечное использование зеркала (Infinite Mirror Hints) 801324b40001



SENTIENT

Разумный

ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Производитель Psygnosis
 Издатель Psygnosis
 Год 1997
 Размер 1 CD
 Размер сохраненной игры 5 блоков

УПРАВЛЕНИЕ



СУТЬ ИГРЫ

Научно-фантастический трехмерный квест, где основной упор сделан на общение вашего персонажа с другими. Содержит элементы ролевой игры (RPG).

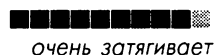
МОРАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ

В целом игра вполне гуманна. Злодеи будут наказаны, но сцены их казни останутся "за кадром". Минимум насилия будет продемонстрировано.

Изображение



Играть в первый раз



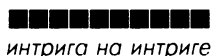
Звук



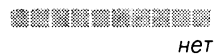
Играть снова и снова



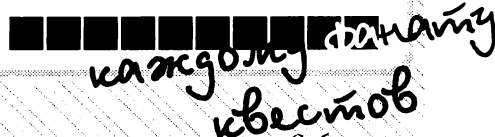
Сюжет/концепция



Играть с друзьями



ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ



Лихо закрученный нелинейный сюжет. Различные варианты окончания игры. События развиваются в реальном времени. 60 персонажей. 200 помещений. Ролевые элементы типа настроения. Детально проработанный диалоговый интерфейс.



Крайне желательное(!) знание английского языка. Однообразие помещений, отсутствие озвучивания диалогов, бедность музыкального сопровождения.



Очень оригинальная приключенческая игра с весьма интригующим научно-фантастическим детективным сюжетом, отменной графикой и уймой диалогов.



Согласно установленному уровню безопасности маленький пассажирский шаттл-челнок вынырнул из гиперпространства точно в полутора сотнях миль от «Икаруса». Пока пилот занимался подтверждением запросов станции и готовился, маневрируя, войти в верхний ангар этой исполинской пирамиды, радиальные солнечные батареи которой до рези слепили глаза отраженными лучами Ксесора, Шерова, наконец, получил короткую передышку от мучившего его кошмара. «Почему я не погиб вместе с Джиган!?» — в тысячный раз спросил он себя. Сон вновь вернул его на полгода назад, на операционный стол, когда добрый десяток врачей на протяжении суток тщетно пытались вытащить его из лап смерти. Шутка ли — в аду катастрофы, унесшей полсотни жизней, Шерова потерял кисть, почти девяносто процентов эпидермиса и любимую женщину. Имплантированная рука и наросшая в анклавe кожа уже давно не беспокоили его, оставив наедине с кошмарами и маленькой фотокарточкой в его походном кейсе. Правда... Он и сам боялся себе в этом признаться: после месячной комы Гаррит никак не мог припомнить нескольких недель собственной жизни, прямо предшествующих катастрофе. Только эти страшные обрывки на операционном столе...

Медицинский эксперт Гаррит Шерова летел со специальным заданием на космическую станцию «Икарус», дрейфующую на орбите звезды Ксесор.

Причиной его пробуждения был резкий голос, сопровождавший видеозапись, начавшуюся перед ним на экране. Женский голос, синтезированный машиной и, следовательно, лишенный всякой женственности, сообщил о правилах безопасности, существующих на «Икарусе»: «Не имеешь права на перерасход воды, не имеешь права отвлекать персонал, в случае тревоги возвращайся в свою каюту и жди офицера охраны». Эти немудреные истины Гаррит слушал без особого интереса, так как уже успел выучить их наизусть во время земного инструктажа. Тем временем шаттл приближался к доку, выпуская маленькие струйки пламени стабилизирующими двигателями.

«Икарус» находился столь близко к гигантской звезде со вполне определенной целью:

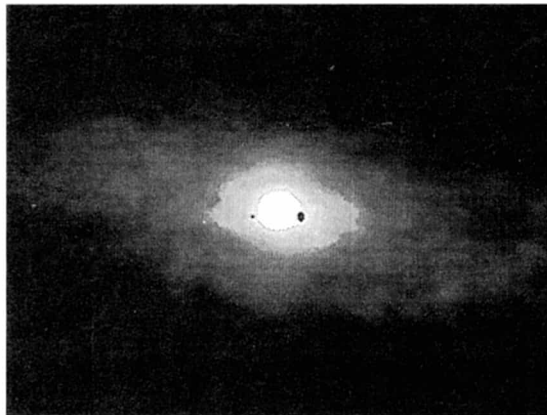
именно здесь развивался проект, грозящий в ближайшем будущем породить настоящую научную революцию. Лучшие умы Земли смогли сделать то, о чем с незапамятных времен мечтали фантасты: ученые обнаружили даровый источник энергии. Кенъоны — субатомные частицы, находящиеся исключительно в коронах активных звезд, явились для человека мощнейшим источником энергии во всей вселенной. Для дальнейшего развития совершенно секретного проекта и была создана на одном из удаленных от Земли доков гигантская станция «Икарус» (ICARUS — InStar Corporation Aureole-Raking U-class Station). «Икарус»



Знакомьтесь: главный герой, медик Гаррит Шерова.



был сконструирован на базе мощного военного стационара путем увеличения тугоплавкости обшивки, радиационной защиты и прочих нововведений, делающих станцию идеальной для добычи Кеньонов в системе Ксесор. Целая комиссия лучших психологов провела тщательный кадровый анализ, в итоге которого из тысяч потенциальных кандидатов была организована команда из шестидесяти двух человек: никого лишнего, никакой психологической несовместимости. Все работы по изучению, обнаружению и добыче Кеньонов были перенесены на новую станцию, и несколько больших опытных партий были забраны с поверхности звезды. Таким образом, по словам ученых, удалось получить практически бесконечный и даровый способ получения энергии. Однако, не все пошло так гладко: после нескольких десятков массовых заборов Кеньонов в короне звезды возникли невиданные доселе возмущения: нечто вроде гигантских, как это понял Шерова, всплесков поверхностного слоя плазмы солнца. Добыча Кеньонов была частично приостановлена, а активность солнца заставила подумать о безопасности «Икаруса».



Звезда Ксесор.

Специально созданный Совет по Альтернативным Ресурсам при Сенате Новой Гегемонии, возглавляемый Сенатором Таморином, всесторонне изучил проблему, был рассмотрен секретный доклад профессора Азирры о непредсказанной активности солнца. Этот документ вызвал лавину дискуссий и дополнительных запросов на «Икарус». И тогда с Земли был послан специально подготовленный человек, официально выполняющий роль медицинского эксперта, расследующего проявление лучевой болезни у нескольких инженеров на борту «Икаруса». Но его задание включало и вторую, известную лишь избранным часть: у него находился носитель, программа с которого, будучи использована надлежащим образом, адекватно разрешила бы ситуацию.

Этим посланцем и являлся Гаррит Шерова. И в число посвященных в суть второй части своей миссии он не входил.

Внезапно челнок слегка тряхнуло, и в сухой воздух вытеснулся резкий двойной звук сирены «красной тревоги». Почему двойной?.. Шерова с ужасом понял причину толчка: шаттл, минуту назад почти потерявший ускорение, вдруг рванулся вперед и с все возрастающей скоростью устремился к черному жерлу внешнего ангара станции. Очевидное решение было — пилот шаттла рехнулся. Так думал и Гаррит до тех пор, пока не перевел взгляд на защитный кожух иллюминатора. На поверхности солнца с гигантской скоростью росли мириады небольших желтых грибков. Внезапно вспыхнуло так, что мощный кожух уже не смог защитить сетчатку глаз. Когда зрение вернулось, один из газовых всплесков уже заслонил

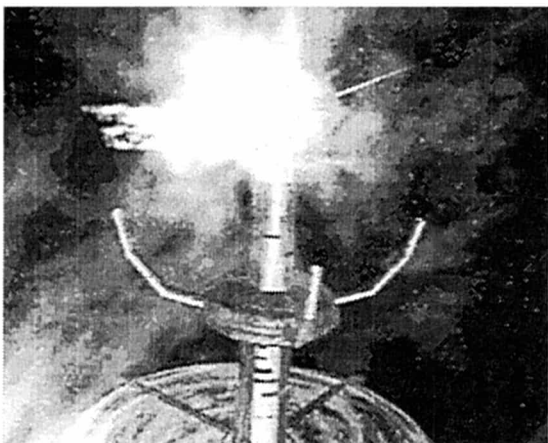


собой солнце, породившее его. Странная сирена была объяснима — блок безопасности одновременно оповестил пилота и об опасности столкновения со станцией, и о критически возросшей для обшивки температуре. Единственное спасение для маленького корабля было в защитном поле станции, но, успев войти в него, затормозить перед доком пилот уже не успел бы. Вскочив с кресла, Шерова устремился по проходу к кабине навигатора и, ощутив новый толчок, споткнулся и упал. В этот момент его накрыла темнота.

— Шеф безопасности! На связи контроль безопасности докового уровня станции «Икарус». Срочный отчет по состоянию «Красная тревога». Транспортный корабль 23А успешно избежал контакта с солнечным всплеском и достиг ангара D-3442 на скорости, на два порядка превышающей допустимую. Предотвратить столкновение системе удаленной навигации не удалось, катапультирования спасательной капсулы не произошло. Предварительная оценка взрыва: девятнадцать единиц. Жертвы не известны. Предварительная оценка: среди семерых членов экипажа шаттла выживших нет. Вероятность: до ста процентов. В данный момент продолжается ликвидация пожара, разгерметизация дока компенсирована. Потери персонала: один из инженеров по защитным полям пропал без вести. Ожидая инструкций.

— Джаррел — доку. Статус станции на «красный». Удвоить скорость исследования места аварии. Соблюдать максимальную осторожность. О любых находках докладывать непосредственно мне. Высылаю резервную медицинскую помощь. Действия охраны — по схеме «вторжение». Удвоить эскорт Сенатора. Конец связи.

Шерова медленно открыл глаза. Пустота. Надрывный вой сирены. «Воздух... Тяжело дышать», — это была первая его мысль. Он медленно поднялся и осмотрелся. Это был ангар, заваленный обломками контейнеров и изуродованными корпусами погрузочных дроидов.



Мягкая посадка шаттла.



Аварийный люк. А что это там красное виднеется?



Два или три из них дергались, будто переживали свою особую, механическую агонию. Остов шаттла в двадцати шагах от него пылал ярким рыжим пламенем. Сирена заглушала почти все звуки, но он слышал предупредительный свист радиационного детектора. «Уровень радиации — 40 процентов... Уровень радиации — 60 процентов...». Тут только Шерова понял, что с ним произошло нечто такое, чего по всем известным законам физики не могло произойти: он выжил.

Глава первая.

Немного дифирамбов авторам и их детищу

Мы готовы ручаться, что любой скромный знаток и ценитель игрового искусства способен без труда припомнить не меньше десятка хитовых игрушек, выпущенных фирмой Psygnosis еще на таких легендарных платформах, как Спессу (он же ZX Spectrum) и Amiga (он же Commodore 64). Теперь же, когда игровым миром правит ее величество Sony PlayStation, можно сказать точно: Psygnosis стоит если и не на первом, то уж точно на втором месте среди производителей игровых программ по количеству охватываемых жанров и платформ. О других выдающихся новинках этой плодотворной команды, тесно сотрудничающей, кстати, с всемирно известной Sony, мы расскажем в другой раз, здесь же речь пойдет о сравнительно недавно вышедшей и, наверное, самой оригинальной их игре — *Sentient*, над которой Psygnosis трудились более двух лет.

Нововведения начинаются уже с жанра игры: да, это Quest+RPG. У всех нас, наверное, трехбуквенное звуко сочетание RPG вызывает одинаковые ассоциации — цистерны маны, десятки характеристик, толпы монстров, гильдии кудесников и т. д... Забудьте об этом. Эта RPG тем и отличается от стандартных, что в ее основу положен не фэнтезийный сюжет, а научно-фантастический.

Заметим сразу, что, вопреки сложившимся нынче традициям, сюжет в «Сентиенте» очень интересный и проработанный: два десятка узлов сюжета имеют несколько (два или больше) вариантов прохождения, дающих абсолютно одинаковые результаты, но различные по стоимости в очках. Кроме того, игра имеет ШЕСТЬ различных финалов, каждый из которых имеет собственный графический ролик.

Не менее привлекательна графика — скажите, в каком еще RPG или квесте вам встречалось более шестидесяти трехмерных персонажей, каждый со своим характером, мимикой (!) и телосложением? Да и вообще как это — трехмерный RPG? Да очень просто: взяли графику из Duke 3D, улучшили ее и сдобрили трехмерностью персонажей и выбросили все вооружение. Оно главному герою и не нужно — стрельба в сложившейся ситуа-



ции помочь бессильна. Оружием герою служат пара глаз, пара ног, пара рук, один (может, оно и к лучшему) язык.

Также нетривиальны размеры игрового мира: чуть больше двухсот помещений (не считая переходов и коридоров). Несмотря на такую объемность мира, все же основной упор в игре сделан не на его освоение, а на вербальное общение между главным героем и персонажами. Это означает, что при таком большом количестве помещений вы просто физически не сможете слоняться из одной комнаты в другую, подбирая случайные предметы и пытаясь методом тыка определить их назначение и свойства. Кроме того, на станции так много различного неподвижного оборудования, начиная с микроволновок и душевых кабин и кончая синхронизаторами двигателей «Икаруса», что просто невозможно было бы, к примеру, подбором определить, в какой именно последовательности и на каких именно устройствах вы должны обработать магнито-оптический диск, чтобы там появилась необходимая информация. Следовательно, жизненной необходимостью героя становится активное общение с населением станции с целью выяснения последних новостей, действий и перемещений интересующих вас персон и так далее. Но, казалось бы, как определить, к кому из шестидесяти персонажей обратиться за советом, помощью или с обвинением в убийстве? Этот вопрос блестяще решили сценаристы игры. Звенья в цепи событий и действий настолько тонки, чтобы связь между ними не была очевидной, но вместе с тем, задачи не имеют грубых и интуитивных решений, что делает игровой процесс настоящей гимнастикой для ума.

Итак, основной акцент сделан на диалогах с персонажами. Авторам удалось создать удобную и вместе с тем развивающую знание английского языка систему общения с себе подобными. Возможно, вы могли увидеть нечто подобное в старых добрых играх жанра Adventure: задуманная вами фраза создается вами из интуитивно понятных блоков. Например, чтобы построить требование проводить вас к начальнику охраны корабля, вы должны будете последовательно выбирать следующие блоки:

Дать Команду... — Проводить к... — Члену экипажа... — Охраннику... — Рамину Джареллу.

Эта неуклюжая, но вполне понятная фраза затем автоматически собирается главным героем в удобоваримую для восприятия форму и адресуется персонажу, с которым в данный момент ведется беседа. Дополнить свою реплику вы можете гримасой, изображающей счастье, улыбку, хмурость или недовольство (ненужное зачеркнуть). Собеседник, в свою очередь, в ответ на вашу оскорбительную для него фразу, способен либо нахмуриться, либо скукаться, либо вежливо попросить вас to shut up («заткнуться»), а может и просто вызвать охрану, если ваши действия будут противоречить установленным на борту правилам. С течением времени система словесных блоков будет расти соразмерно с вашим освоением игрового мира. Это значит, что вам, к примеру, не удастся задать вопрос о местонахождении человека, имени которого вы ни разу не слышали. То же самое касается и наименования предметов и оборудования, названий которых не знаете. Кроме того, ваш диалоговый запас будет расти и за счет так называемых специальных вопросов и



утверждений. Они добавляются в разделы с наименованием Special («Специальные») в пунктах «Задать вопрос» и «Сделать утверждение». Но об этом позже. От объемов диалогов в игре волосы встанут дыбом даже у выдавших виды геймеров: текст реплик в общей сложности занимает больше мегабайта дискового пространства. В реализм происходящего на экране верится с трудом: инженеры, охранники, ученые и остальной персонал станции, на который вы можете наткнуться в любом, даже самом дальнем уголке станции, могут спокойно обсуждать погоду, сплетничать о начальстве или устроить небольшую любовную драму. Очень возможно, что вы вообще не услышите двух одинаковых диалогов, проходя игру во второй раз.

Чтобы совсем убедить вас в стопроцентной проработке диалогового интерфейса в «Сентипенте», расскажем такой случай: в один из очень напряженных моментов игры в коридоре станции к нам подошел один из зараженных инженеров и, заискивающе улыбаясь, предложил оценить его творение — нарисованного на бумаге зайчика. Бросив все, мы минутку изучали эту каракуну, после чего не нашли ничего лучше, как брякнуть, что видели кроликов и поспланичнее. Заметьте, что к основной сюжетной линии кролик на листке не имел абсолютно никакого отношения.

В довершение картины мы обязаны упомянуть о недостатках игры (они, как это и положено, присутствуют). Во-первых, жадные до обилия текстур эстеты жанра 3D, скорее всего, будут разочарованы, так как в счет проработки диалогов авторы не потратили достаточно много времени, чтобы придать индивидуальность обстановке помещений. Например, во всех личных каютах экипажа стоит примерно одинаковая мебель, а однообразие текстур стен даже может иногда привести к потере ориентировки. Во-вторых, все-таки жаль, что диалоги игрок читает на экране в так называемых «пузырьках» — овалах с удлинением, начинающимся у рта говорящего. При трехмерной графике эти штуки выглядят, мягко говоря, не к месту. При этом текст в «пузырях» не дублируется голосом, что уже давно вошло в моду в квестах. С одной стороны, это и понятно: оцифровка речи увеличила бы размер игры еще по крайней мере на один компакт-диск, а наем шестидесяти человек озвучивающих актеров — дело недешевое. Однако, как нам кажется, овчинка стоила бы выделки. Да и вообще, звука в игре могло бы быть и побольше. Тот, что есть, конечно, приятен и не раздражает слуха, но его маловато. Это, разумеется, никаким образом не касается мощнейшего стереозвука в стандарте Dolby Surround, которым вы, несомненно, будете наслаждаться во время проигрывания видеороликов.

Тяжело определить, достоинством или недостатком является необходимость твердого знания разговорного английского языка. Это повод задуматься российским русификаторам, не торопящимся, как видно, браться за игры с объемом текста больше, чем в Думе (DOOM, (C) ID Software). Позвольте оставить вопрос открытым...



Замечание в отличие от всех, кто говорит, что лучшая игровая платформа — это PC. Вышедшая немного позже PlayStation'овской, PC-версия резко отличается от своего близнеца: трехмерная графика тупая и медленная, требует от компьютера гигантских ресурсов, а звук не идет ни в какое сравнение с великолепным Dolby Surround-звучанием на PSX.

По той причине, что авторы предпочли фантастический сюжет фэнтезийному, а также потому, что игровой процесс имеет заметный крен в сторону квеста, нельзя назвать Sentient полноценным RPG. Скорее можно отнести его к некоему другому жанру, удачному симбиозу RPG и квеста. Независимо от того, приходилось ли вам играть в RPG или квесты раньше или нет, признайтесь — вы заинтригованы. Сдерживая вполне понятное нетерпение, рассмотрим перед началом игры весьма примитивные настройки стартового меню.

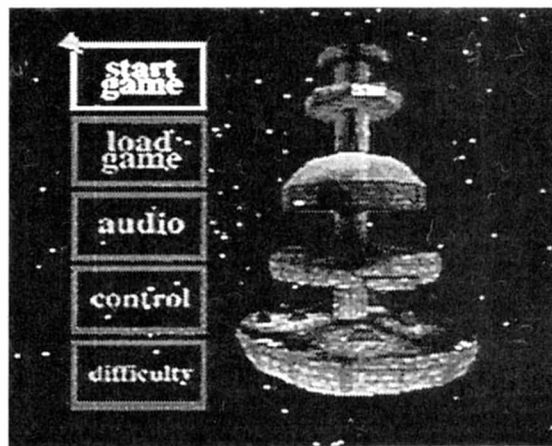
Глава вторая.

Стартовое меню

Посмотрев красивую и динамичную вводную нарезку из фрагментов предстоящей игры, из которой, как и положено, ничего об игре не узнать, но уже понятно, что она — что-то стоящее, вы попадете в экран меню. Перед вами — глубокое черное пространство, завораживающее своей бесконечностью и таинственностью. Лишь мерцают в пустоте миллиарды звезд, да мирно вращается вокруг своей оси космическая станция землян. Но даже этот величественный пейзаж, как это всегда бывает, господа дизайнеры умудрились испортить: неизвестно зачем и откуда вокруг станции появляются огромные прямоугольники, призванные изобразить пункты меню.

Как обычно, переключение между ними осуществляется клавишами крестовины, а выбор — кнопкой (X).

- Start game** — начало новой игры с самого начала. Тут все понятно.
- Load game** — загрузка отложенной позиции. При выборе этой операции предполагается, что карта для сохранений memory card уже стоит в своем слоте.



Главное меню «Сентиента».



⊕ Кратко напомним правила эксплуатации карт памяти. Во-первых, для успешной работы карта должна быть до упора, плотно вставлена в слот приставки. Во-вторых, контакты ни на карте, ни на приставке никогда не должны очищаться металлическими предметами. В-третьих, во избежание порчи информации на карте, не следует вынимать ее из слота во время работы PSX.

Одно сохранение игры занимает шесть свободных блоков на карте подряд. Сохранения имеют имена SENTIENTA, SENTIENTB и т. д. Для загрузки сохранения нужно навести и подсветить курсором один из шести блоков нужного сохранения и нажать кнопку (X).

Audio — регулировка громкости. Здесь вы увидите три ползунка с подписями, которые перетаскиваются клавишами крестовины ← и →.

Background effects volume — громкость звуков второго плана, таких, как стук шагов или попискивание аппаратуры.

Spot effects volume — громкость сигнальных звуков (вой сирены, например).

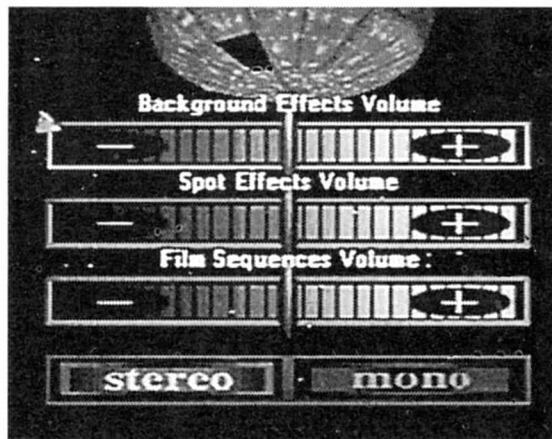
Movie sequences volume — громкость воспроизведения графических роликов, которых в игре чуть менее получаса.

Stereo/Mono — переключатель режимов стерео и моно.

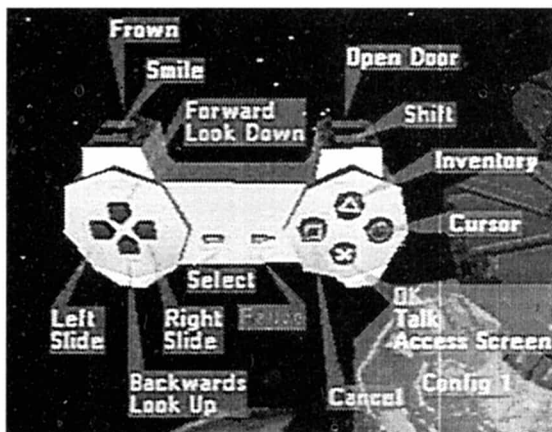
Control — переопределение управляющих клавиш игровой консоли. Кроме того, в верхней части экрана расположен также переключатель Speech Bubble Confirmation On/Off (Включение/Выключение режима подтверждения реплики нажатием кнопки (X)). Это может стать необходимым в том случае, если вы не успеваете понимать смысл произносимых персонажами реплик. Имейте в виду, что при включенном режиме Confirmation темп и интерес игры несколько померкнут, а пальцы рук наверняка просто отвалятся от такого количества лишних нажатий. Словом, авторы от всей души рекомендуют не использовать эту возможность.

Ниже расположен список действий главного героя, за каждым из которых по умолчанию закреплена одна из клавиш консоли.

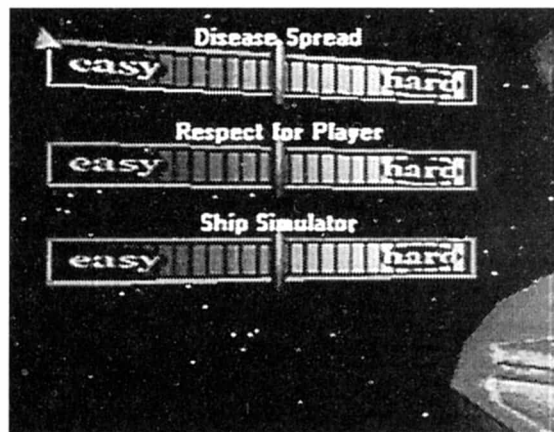
⊕ Если только у вас нет каких-то особых пристрастий при игре с консоли, то не имеет смысла переназначать значения, выставленные по умолчанию. Они, как показывает практика, расположены очень удачно, и вы без труда привыкнете к ним.



Подменю «настройка громкости».



Подменю «управление».



Подменю «настройка сложности».

Приведенный ниже список очень краток — он лишь называет действие и указывает клавишу установки по умолчанию. Более подробный разбор управления будет дан ниже.

Действие	Перевод	Клавиши
Forwards/Up	Вперед/Вверх	↑
Backwards/Down	Назад/Вниз	↓
Left	Влево	←
Right	Вправо	→
OK/Talk/Access	Подтвержд./Диалог/Получить доступ	⊗
Open door	Открыть дверь	R2
Cursor	Включить курсор	○
Inventory	Вызвать инвентарь	△
Cancel/Confirm speech	Отменить/Закончить диалог	□
Pause	Пауза/Меню	START / SELECT
Look Up	Посмотреть вверх	R1 + ↓
Look Down	Посмотреть вниз	R1 + ↑
Step Left/Previous room	Шаг влево/Предыд. комната	R1 + ←
Step Right/Next room	Шаг вправо/След. комната	R1 + →
Frown [Sad]	Нахмуриться [рассердиться]	R2
Smile [Happy]	Улыбнуться [обрадоваться]	R1

В игре предусмотрено десять стандартных конфигураций консоли. Если вас не устраивает первая (Config 1), приведенная выше, вы можете выбрать одну из девяти других нажатиями клавиш ← и →.



Difficulty — здесь вы можете определить уровень сложности различных игровых компонентов:

Disease spread — скорость распространения лучевой болезни среди инженеров. Чем ближе этот ползунок находится к Hard («Сложное»), тем скорее вы останетесь без советчиков.

Respect for player — уважение к игроку. Определяет сложность ведения диалогов с членами экипажа «Икаруса». Чем ближе к Hard, тем больше барьеров и сложностей возникнет у вас в диалогах с персоналом станции.

Ship simulator — этот ползунок определяет, насколько сложно вам будет влиять на околосолнечную орбиту станции.

☞ **Совет:** перед началом игры выставьте все три ползунка в максимальное положение Easy.

Глава третья.

Станция «Икарус» и ее обитатели

Перед началом игры необходимо детально ознакомиться со строением станции, узнать побольше о ее обитателях, и, кроме всего прочего, разобраться с тем, каким образом вы сможете влиять на действия главного героя.

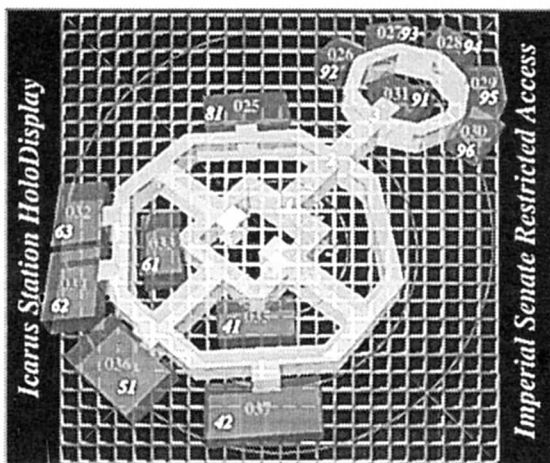
«Икарус»

Так как ориентировка на станции — дело очень увлекательное, но отнюдь не простое, сначала придется досконально изучить строение станции. Ее структуру можно описать следующим образом:

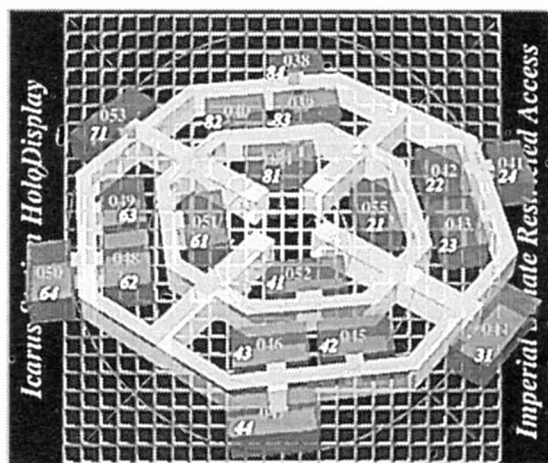
Состоит станция из тринадцати палуб. Площадь палуб увеличивается сверху вниз: самая маленькая палуба сверху, самая большая — внизу. По основной сюжетной линии вами в игре будут использованы только нижние девять или десять (в зависимости от выбранного финала) палуб, хотя есть комбинации перехода на верхние палубы станции.

Далее приведены названия всех палуб, их разговорные названия и русский аналог (сверху вниз):

Полное название	Сокращенное название	Перевод названия
Navigator's chamber Auxiliary Control	Nav chamber Auxiliary	Комната Навигатора Вспомогательные помещения

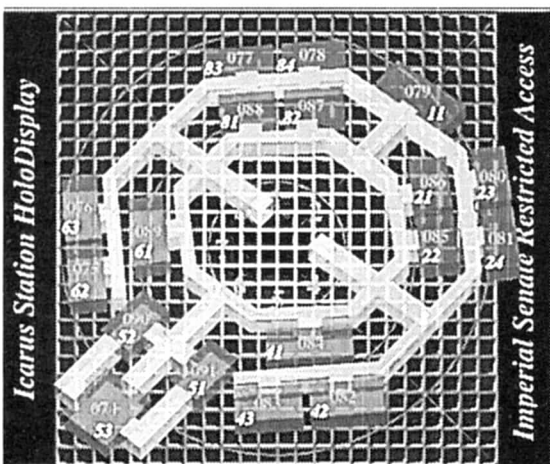


План Нижней геопалубы.

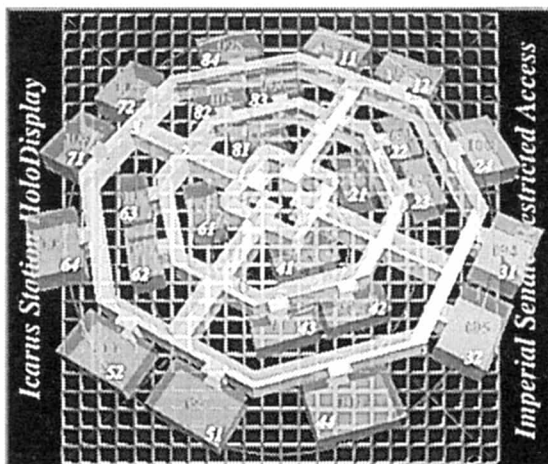


План Верхней научной палубы.

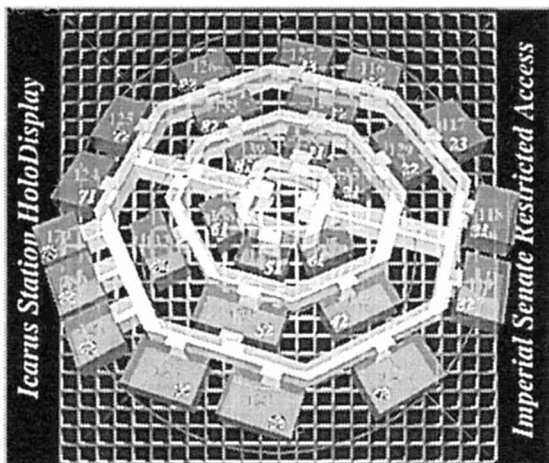
Полное название	Сокращенное название	Перевод названия
<u>Исследовательский слой:</u> Upper (top) research Middle research Lower (bottom) research	Research 1 Research 2 Research 3	Верхняя научная палуба Средняя научная палуба Нижняя научная палуба
<u>Инженерный слой:</u> Upper (top) engineering Middle engineering Lower (bottom) engineering	Engineering 1 Engineering 2 Engineering 3	Верхняя технопалуба Средняя технопалуба Нижняя технопалуба



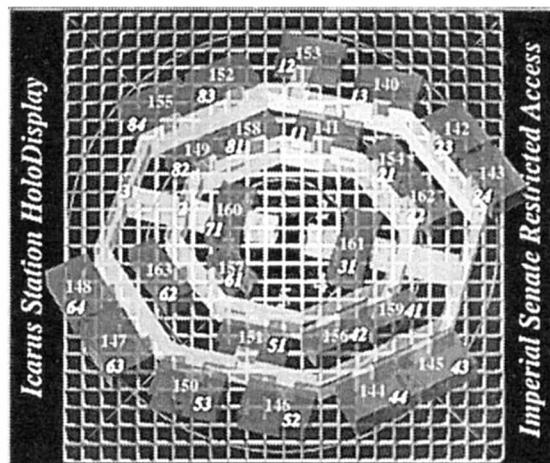
План Нижней научной палубы.



План Верхней технопалубы.



План Средней технопалубы.



План Нижней технопалубы.

Как вы уже, наверное, обратили внимание, нижние девять палуб сгруппированы в группы по три и образуют три слоя. Каждый из этих троек-слоев является своеобразным «царством» одной из каст стационарного населения: на геослой трудятся биологи, на исследовательском — ученые, а инженерный слой отдан инженерам. Заметьте, что члены этих трех каст (на самом деле их несколько больше) могут совершенно беспрепятственно переходить на «чужие» палубы, что они в действительности постоянно делают. Об этом читайте в пункте «население станции».

Цвета стен коридоров на всех трех слоях различаются. Таким образом, можно с первого взгляда определить, на каком слое находитесь:

Слой	Цвет коридоров
Геослой	Зеленый
Исследовательский слой	Голубой
Инженерный слой	Красный

Постарайтесь с самого начала игры запомнить эти цвета — это очень облегчит ориентирование.

Палубы всех трех слоев имеют одинаковую кольцевую структуру. Это означает, что каждая палуба представляет собой несколько вложенных друг в друга концентрических коридоров (от одного до трех). Каждый такой коридор называется кольцом. Все кольца всех палуб как бы напизаны на одну ось.

⊗ Далее внешним кольцом мы будем называть кольцо, максимально удаленное от оси, а внутренним — максимально приближенное к ней.



ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКИЕ ИГРЫ

Каждое из колец на самом деле представляет собой не идеальную окружность, а правильный восьмигранник. Грань кольца называется октетом. Октет является прямым участком коридора, строго посередине которого могут быть расположены:

Односторонний переход — переход на внутреннее кольцо. Такие переходы есть на всех внешних кольцах.

Двусторонний переход — сквозной переход на внутреннее и внешнее кольца.

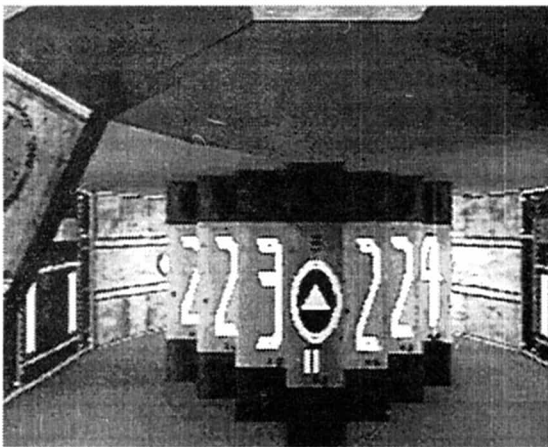
Одна дверь в помещение — по внешней или внутренней стороне коридора.

Две двери в помещения — по обе стороны коридора.

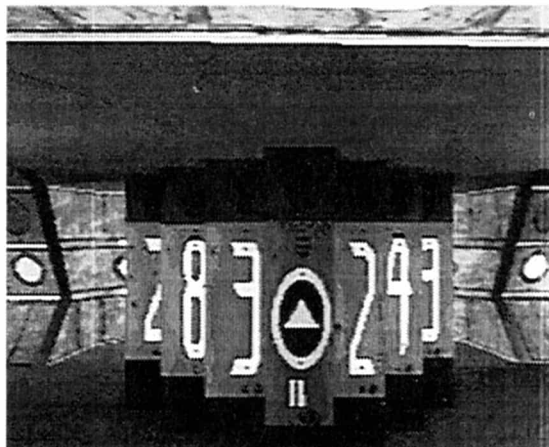
Независимо от того, что находится в середине октета (переход(ы) или дверь), здесь обязательно должен находиться ребристый столб, соединяющий пол с потолком. Эти столбы специально созданы для облегчения ориентирования на палубах. Итак, на выступах столба написаны цифры. Они расположены таким образом, что, как бы вы ни встали, вы всегда будете видеть только шесть цифр, точнее, два трехзначных числа — с левой и с правой части столба. От того, с какой стороны вы смотрите на столб, зависит, как вы должны трактовать цифры. Если вы смотрите на столб, стоя спиной к коридору, образующему кольцо палубы, на котором вы находитесь, то оба трехзначных числа будут означать номера помещений, находящихся слева или справа от этого столба.

Если число одно, значит, и комната только одна — слева или справа. Если вместо трехзначного числа на столбе нарисован человечек и стрелка, это значит, что в этом направлении от столба идет переход.

Если смотреть на столб, стоя спиной к двери, переходу на другое кольцо или просто стене коридора, то оба трехзначных числа скажут вам номера комнат по этой стороне коридора на соседних двух октетах — слева и справа от вас.



Вид на информационный столб спиной к коридору.



Вид на информационный столб спиной к проходу или двери.



По номеру комнаты легко определить, на каком кольце палубы она находится. Для этого вам нужно взглянуть на первую цифру ее трехзначного номера. Если это единица — значит кольцо первое (внутреннее), если двойка — второе и т. д.

Все внутренние кольца на всех палубах имеют одну отличительную особенность: на каждой из них есть по четыре коридора, уходящих к оси станции. На научном слое эти коридоры достаточно длинные, а вот на гео и инженерных слоях они практически совсем отсутствуют. Так или иначе, но в конце каждого из этих проходов есть небольшая кабинка с небольшим же экраном. Эта кабинка называется телепортатором или мостом (Bridge). В неактивном состоянии на экране моста написано TransDeck 5000. Подробнее о пользовании телепортатором будет рассказано в следующем пункте, сейчас же нужно сказать о том, что четыре телепортатора одной палубы делятся на две группы: два сквозных и два пошаговых. Со сквозных мостов вы можете телепортироваться только в док (Dock), а также на три верхних палубы каждого слоя (Geodome 1, Engineering 1 и Research 1). Пошаговые мосты отличаются от сквозных тем, что с них нельзя попасть в Навигационный зал (Nav Chamber), зато можно попасть на все девять палуб трех нижних слоев.

Обитатели «Икаруса»

Шестьдесят два жителя станции делятся на группы, определяющие их профессиональную принадлежность и социальную значимость. По выполняемым обязанностям разделение идет так:

Группа	Преобладающий цвет одежды	Количество
Инженеры	Красный	Десятки
Ученые	Голубой	Десятки
Биологи	Зеленый	Десятки
Охранники	Темно-синий+фуражки	Десятки
Боссы	Различается	Четверо
Специальные особы	Различается	Несколько

Таким образом, с одного взгляда на прохожего можно определить его принадлежность, однако вам очень редко будет необходимо использовать профессиональные навыки экипажа, поэтому намного больше для вас будет значить социальная лестница среди членов экипажа:

Группа	Представители
Serious (важный)	сенатор и его свита. До поры до времени лучше избегать контактов с ними.
Silly (глупый)	большинство биологов, инженеров, охранников и ученых. Ничем не могут вам помочь, разве что проводить куда-то или к кому-то.




<p>Submissive (покорный)</p>	<p>единичные представители категории Silly, являющиеся типичными представителями своей профессиональной группы, но являющиеся очень полезными для вас. Именно к членам этой категории вы должны обращаться за различного рода информацией, полезными вещами и т. д. Они же будут выполнять для вас различные поручения — остальные группы просто не имеют желания этим заниматься. Способ нахождения людей этой категории прост — их имена вы можете узнать ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО из диалогов с лидерами (Dominant) или от других «покорных».</p>
<p>Dominant (лидер)</p>	<p>этих субъектов на станции всего четверо — это босс ученых профессор Холман Азирра (Holman Azirra), босс инженеров Мэзон Гаррилак (Mason Garrilac), а также начальник охраны Рамин Джаррел (Ramin Jurrel) и шеф медиков/биологов Дана Лэви (Dana Luvey). Эти ребята требуют очень осторожного и дипломатичного подхода в диалоге, но являются вашими главными помощниками в достижении цели. Возможно, вас удивит, почему в группе лидеров отсутствует главный человек на борту — капитан. Придется вас расстроить — капитан убит неизвестным или неизвестными еще до вашего появления на станции. Для поддержания интереса напомним, что двое из четверки лидеров имеют самое прямое отношение к смерти капитана и прочим темным делишкам.</p>







Главный герой

В этом пункте мы поочередно рассмотрим управление героем и ведение диалогов.

Управление Гарритом

 При чтении этого пункта неплохо было бы сверяться с пунктом Control главы «Стартовое меню».

Базовые передвижения Гаррита ничем принципиально не отличаются от стандартных движений героев обычных трехмерных «бродилок» вроде Quake и осуществляются при помощи следующих клавиш:

-  вперед/вверх
-  назад/вниз
-  влево
-  вправо
- (R1)** +  посмотреть вверх
- (R1)** +  посмотреть вниз



R1 + ← шаг влево/предыдущая комната

R1 + → шаг вправо/следующая комната

Тут все настолько просто, что комментарии не требуются.

Вызывая курсор клавишей **○**, вы переключаете управление клавишами крестовины с самого главного героя на его руки, схематично представленные курсором. При наведении курсора на те окружающие вас предметы, с которыми вы можете что-то сделать (изучить (Examine), поднять (Pick Up), использовать (Use) вокруг данного предмета появляется зеленая рамка. Щелкнув внутри нее кнопкой **⊗**, вы получаете доступ к списку действий.

⊕ *Необходимо сразу отметить, что нет смысла изучать и использовать различные виды оборудования, которые будут встречаться вам практически в каждой комнате. Изучая их, вы лишь будете узнавать совершенно ненужные вам названия, а использовать НИЧЕГО из них главный герой все равно не сможет.*

Вызов инвентаря (списка имеющихся предметов) производится нажатием кнопки **△**, после чего в появившемся на экране окне клавишами **↑** и **↓** вы можете выбрать интересующий вас предмет. Высвечивая его, в появившемся рядом дополнительном окне можно увидеть список действий, которые доступны для этого предмета. Вне зависимости от происхождения и размера предмета вы всегда можете его исследовать (Examine) и бросить (Drop). Кроме того, каждому типу предметов принадлежат дополнительные действия:

Одежда — одеть (Use). Одевание/раздевание сопровождается строчкой в нижней части экрана: «You put the clothing on/off» («Вы оделись/разделись»). Снять одетый костюм можно, нажав кнопку **□**.

Книги и документы — чтение (Read). Выбрав это действие, вы перейдете к чтению документа, т. е. он появится перед вами на экране. Не следует забывать, что во время чтения документа игра не замирает, и вы запросто можете упустить важное событие, с головой погрузившись в чтение. Листать страницы можно клавишами **↑** и **↓**, выход из чтения — **□**.

Устройства и химические препараты — использовать/использовать на (Use/Use on). Если предмет можно использовать на ком-то или на чем-то (Use on), тогда после выбора этого действия вы увидите еще одно окно, где вам будет предложено использовать предмет на вещи в данной комнате (Item in room, в этом случае придется указать курсором на эту вещь), или же на другом предмете в собственном инвентаре (Inventory, необходимо выбрать предмет из списка вещей).

В тексте описания (глава 4) все операции с инвентарем будут начинаться со слова Inventory, например:



Inventory — Environment suit — Use (Инвентарь — антирадиационный костюм — одеть).

Inventory — Activation key — Use on — Item in room — <Override panel> (Инвентарь — ключ активации — использовать на — предмете в комнате — <Панель защиты>).

В последнем случае «панель защиты» взята в угольные скобки потому, что ее необходимо указать курсором.

Открытие дверей, имеющих во всех помещениях «Икаруса», производится кнопкой **L2**. О том, что дверь закрыта, сигнализирует неприятный звук.

Кроме всего прочего, кнопкой **X** производится доступ к энергетическим консолям, базе данных станции (см. главу 4) и телепортатору. Для получения доступа к последнему необходимо войти в его кабинку и, стоя лицом к экрану, нажать **X**. Теперь клавишами крестовины **↑** и **↓** выбирайте палубу прибытия. Если вы имеете доступ к выбранной палубе, то под ее названием будет гореть зеленая надпись Access Granted («доступ разрешен»), иначе — Access Denied («нет доступа»). Для начала телепортации нужно снова нажать кнопку **X**. Об успешном перемещении вам сообщит надпись Transfer OK. Если вы передумали телепортироваться, нажмите кнопку **□**.

Диалог

Для начала диалога необходимо повернуться лицом к будущему собеседнику и нажать **X**. Теперь перед вами появился следующий список:

- | | |
|-------------------------|---|
| Ask a question | — задать вопрос. |
| Make a statement | — сделать утверждение. |
| Give a command | — дать команду. |
| Give an object | — отдать предмет. |
| Offer parting | — попрощаться. Аналогично нажатию Escape. |
| Say again | — повторить последнюю фразу. Наличествует только тогда, когда в данном диалоге вами уже произнесена хотя бы одна реплика. |

Ⓜ *Описание всех сорока базовых и десятка дополнительных фраз заняло бы огромное количество места и сильно утомило бы читателя. Поэтому нами предпринята следующая хитрость: во всех местах описания (глава 4), где необходим диалог с персонажем, приводится не слишком длинная и простая для понимания цепочка блоков, из которых составляется фраза. Она всегда начинается со слова Talk, что означает начало диалога с персонажем, например:*

Talk — Give an object — Credits (Диалог — отдать предмет — пропуск)

Talk — Ask a Question — Special — Who is guest? (Диалог — задать вопрос — специальный — кто высокопоставленный гость станции?)

Управление мимикой героя на протяжении разговора производится клавишами:





L2 нахмуриться [рассердиться]


L1 улыбнуться [обрадоваться]

⚙ *Вынуждены признать, что ваши собственные лицедейства имеют в сотни раз меньшее значение, чем мимика собеседника. Читатель может спокойно считать, что изменение лица сделано авторами игры лишь для полноты картины.*

Остается рассказать о «пузырьках», в которых вы будете читать ответы на свои реплики. Определить, кто является автором фразы в данном «пузырьке» очень просто — достаточно проследить, к чьей голове ведет его удлинение («хвостик»). Если диалог вами не начинался, но кто-то из прохожих адресует вам фразу, это тоже очень легко определить — такая реплика всегда содержит обращение Medic (Медик) или Garrit (ваше имя, если помните), а ее «пузырек» окрашен в желтый цвет. Ваши собственные «пузырьки» отличаются по «хвостикам», направленным к нижнему краю экрана. Если содержимое такого «пузырька» обозначает не ваши слова, а мысли, то вместо непрерывного «хвостика» будет несколько овальных кружков. Довольно часто в верхней части экрана будут появляться «пузырьки» красного цвета без хвостиков. Их содержимое означает реплики последнего, шестьдесят третьего члена экипажа. Как ни удивительно, но это бортовой компьютер, который на «Икарусе» все любя называют SUZIE (не будем утомлять читателя расшифровкой этой аббревиатуры). О том, как найти на корабле саму SUZIE и вступить с ней в диалог, будет рассказано в соответствующем месте описания, а ее реплики, те самые, что помещены в красные «пузырьки», в тексте описания будут писаться специальным шрифтом. Осталось одно — объяснить, как выглядят те пузырьки, содержания которых вы не можете прочитать. Так бывает, например, когда вы стоите к говорящему спиной. Тут все просто — если реплика обращена не к вам, что она изображается как маленький пустой «пузырек» белого цвета, расположенный в нижней части экрана, а если вы пропускаете мимо ушей реплику, адресуемую вам, то ее «пузырь» будет желтого цвета.

Режим паузы

Если во время игры вы нажимаете кнопку , то игра переходит в режим паузы, о чем сигнализирует надпись Game Paused. Теперь, если нажать , вы перейдете к меню загрузки/сохранения:

- Continue** — продолжить игру.
- Load game** — загрузка игры (процесс описан выше).
- Save game** — сохранение игры очень похоже на ее загрузку и вообще ничем не отличается от стандартной процедуры сохранения, разве что имя сохранения вы не определяете сами, а его дает компьютер. Если на вашей карте памяти мало места, то можно удалить сохранения других игр, подтверждая удаление нажатием кнопки , или переписать старое сохранение самого «Сентиента».

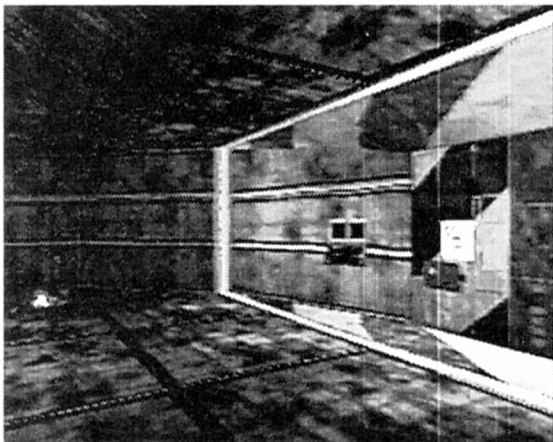


Quit

— завершение игры. Выбрав этот пункт, вы будете обязаны подтвердить выход.

Глава четвертая.

Полное прохождение игры



Аварийный люк. А что это там красное виднеется?

Ангар

Итак, вы, главный герой игры, медик Гарри Шерова, уцелели в катастрофе шаттла. При таком высоком уровне радиации в ангаре у вас остается не так много шансов на выживание, так что поспешите. Оглянитесь: перед вами дымящиеся обломки корабля, пройти через которые невозможно. Да в этом и нет необходимости, так как прямо за ними, за тонким защитным панцирем сияют звезды. Не обращая внимания на многочисленные струйки пара (Steam spray), бьющие практически изо всех щелей, разворачивайтесь. Прямо перед вами — легко различимый большой аварийный портал (к сожалению, закрытый). Тем не менее,

именно он, как видно, является единственным путем спасения, и ваш маршрут в дальнейшем лежит именно через этот люк. Налево от него, чуть поодаль, вы увидите на полу некую бесформенную грудку. При ближайшем рассмотрении она окажется человеком в красном костюме, какие носят инженеры «Икаруса». В том, что человеку этому плохо (и очень), сомневаться не приходится — только взгляните на его неестественную позу, и вы сразу поймете, что тут не обойтись без скорой медицинской помощи. Как ни странно, но у вас в инвентаре как раз есть лишний медпакет (First Aid Kit), который вы должны будете незамедлительно использовать на бедняге. Однако сначала, не боясь опоздать, внимательно осмотрите обломки вокруг тела инженера. Взглянув на обломки (Rubble), Гарри с удивлением заметит, что рядом обнаружил какую-то одежду. Подняв и изучив ее, вы узнаете, что это легкий антирадиационный костюм (Environment Suit). Нетрудно, пораскинув мозгами, сообразить, что, будучи облаченным в подобный костюм при выходе из облученного ангара, вы вызовете на порядок меньше вопросов и подозрений, нежели выйдя оттуда без него. Поэтому незамедлительно облачайтесь в костюм:

Inventory — Environment Suit — Use



Защитная маска слегка испортит видимость, но ради вышеуказанной цели подобное неудобство можно пережить. Заметьте, что если костюм оставить на месте, то впоследствии вы не получите дополнительного очка. Ну вот, теперь можно подлечить техника, используя медпакет:

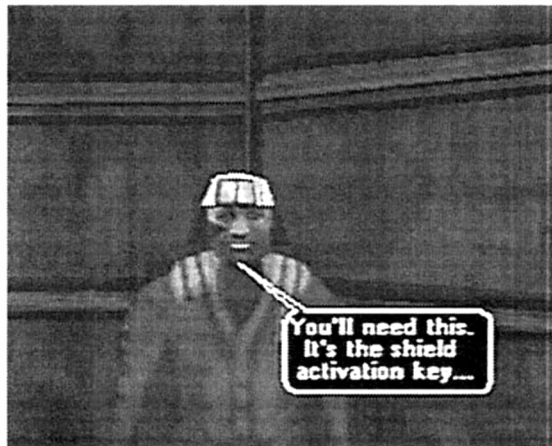
Inventory — First Aid Kit — Use on — <тело инженера>

Придя в себя, он от всей души поблагодарит своего спасителя и, окончательно опомнившись, быстро объяснит, что необходимо немедленно заняться открытием люка ангара.

Эту миссию он возьмет на себя, вам же он предложит заняться включением системы радиационной защиты ангарного отсека станции. Для этого инженер даст вам ключ активации (Activation Key). Как только он окажется в ваших руках, как можно быстрее отбегайте от инженера (он направится к панели на стене) и идите вдоль стены направо от портала. Не заметить выступающую из стены панель защиты (Inactive Override Panel) будет очень нелегко. Используйте на ней ключ активации:

Inventory — Activation Key — Use on — Item in Room — <Override Panel>

Порядком поднадоевшая сирена замолкла, а спасенный вами техник уже кричит, чтобы вы шевелились: дверь останется открытой лишь в течение нескольких секунд. Затем он, не дожидаясь вас, нырнет в открывшийся люк. Следуя за ним по пятам, идите по зигзагообразному коридору. Примерно в середине пути инженеру станет хуже, и он на несколько секунд остановится, сославшись на сильную боль. Не пытайтесь с ним заговорить (аж до больничного отсека он будет не в состоянии отвечать на ваши вопросы), ждите, пока он пойдет дальше. В конце концов, коридор закончится, и вы вслед за инженером попадете в обширное грузовое помещение. Здесь вас уже «встречают» двое вооруженных охранников в синих мундирах. Даже не дав технику закончить фразу о том, что вы спасли ему жизнь, старший из охраны прикажет второму подстрелить вас. «Не бойтесь — это всего лишь транквилизаторная игла», — эта фраза будет последней, которую вы услышите, прежде чем все поплывет перед глазами...

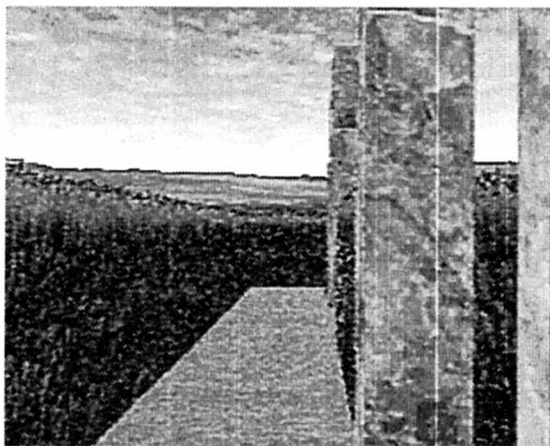


Спасенный инженер.

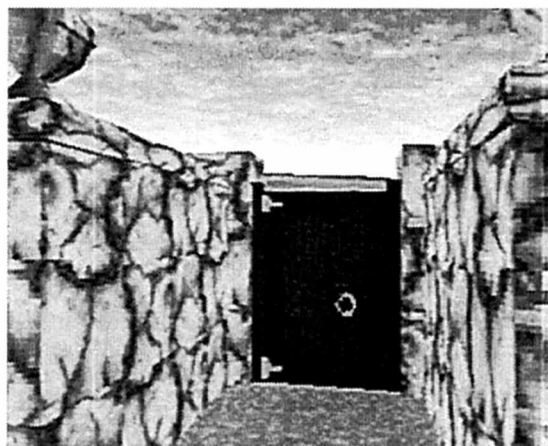
Первый сон

— Что это за место? Я сплю?

Тихонько завывает ветер. Под ногами — мелкий песок, вперед убегает длинный ветвящийся коридор, образованный ровными стенами высокого жесткого кустарника.



Лабиринт во сне.



Мраморные ворота - выход из лабиринта.

Конечно же, это сон, но почему именно лабиринт?.. Ладно, так или иначе, но любой лабиринт должен иметь выход. Здесь дверь, правда, находится прямо в центре лабиринта, но это не никак не мешает вам быстро ее найти. Если самостоятельно вы этого сделать не успеете, то лишитесь лишнего очка и некоторой доли удовольствия. Вот оптимальный вариант прохождения (не отпуская клавиши **↑**):

Второй поворот налево, направо, налево, направо, налево, первый налево, направо, налево, налево, налево, налево.

Войдя в мраморные ворота, являющиеся выходом, вы попадете... прямо на поверхность солнца (приснится же такое — матрасом не отмашешься). Однако далее предстоит нечто еще более удивительное — здесь Гаррит повстречает погибшую жену:

- Джан?!
— Нет. Гаррит, дай мне программу.
- Джан, это я, Гаррит. Ты моя жена!
- Да, иногда...
- Кто ты, черт возьми?!
- Кто я? Глупый вопрос. Кто ты, Гаррит?..

— Что это за место?

— Точнее, КТО это за место. Пока все.

Найди меня опять — получишь подсказку.



Джан - ваша погибшая жена.

Карантинная палата

Видение заканчивается, и, вернувшись в реальность в глубоком раздумье над увиденным,



Доктор Камик Серал - субъект в зеленых штанах.

вы обнаружите себя стоящим посреди большой медицинской палаты с несколькими медицинскими пультами и двумя койками. Одна из них пуста и явно предназначалась для вас, на второй же в бреду мучается спасенный вами инженер. Однако, все это вам предстоит рассмотреть позже. Сейчас предстоит заняться беседой с двумя незнакомыми людьми, видимо, с нетерпением ожидающими вашего полного возвращения в сознание. В одном из них несложно узнать охранника, выполняющего свою прямую обязанность — контроль поведения неизвестного (то есть вас). Принадлежность же второго субъекта по цвету одежды вам определить не удастся: на нем ничего

не говорящие белая рубашка и зеленые (?) брюки.

Он начнет диалог первым:

— Добро пожаловать обратно в наш старый добрый мир! Вам фантастически повезло, вы уцелели при крушении челнока и, кроме всего прочего, спасли жизнь нашему инженеру. Он отблагодарил бы вас, если бы знал ваше имя...

Прозрачный намек на то, что пора представиться. Промедление с этим простым действием грозит навлечь на вас гнев охранника, так что не рассусоливайте. Свое имя можно донести до типа в зеленых штанах двумя способами:

а) Дать ему свое удостоверение личности с фотографией (Credits):

Talk — Give an Object — Credits

б) Сказать имя словами:

Talk — Make a statement — I'm called...

Второй способ менее выгоден, так как в первом случае вы одновременно избавляетесь от ненужного в дальнейшем предмета и передаете в руки хозяев положения материальный документ, а не простые слова. Поэтому отдайте «зеленому» удостоверение и слушайте дальше.

— М-м-м, Гарри Шерва, медик, которого мы ждали. Что ж, великолепно. Возможно, мы покажемся вам негостеприимными, однако, необходима высочайшая мера безопасности. На борту находится очень важный гость. Поэтому вы некоторое время до подтверждения вашей личности побудете здесь, в карантине.

Весть не слишком обнадеживающая. Теперь в разговор внезапно встрянет молчаливый доселе охранник:

— Простите, но я совершенно не понимаю, как он выжил в катастрофе. Он может быть кем угодно, тем более, все эти басни про наемного убийцу...



- Вот его удостоверение, и, похоже, оно в полном порядке. Чего ты еще хочешь?
- Я не буду спокоен, пока не узнаю о содержимом черного ящика.
- Прошу извинить нескромность моего спутника. Сейчас вся охрана немного на

взводе.

- Внимание! Камик Серал, ваше присутствие необходимо на причальном уровне.

После вызова SUZIE ваш новый знакомый Серал (именно так зовут парня в зеленых брюках) попросит вас подождать до его возвращения, по возможности не покидая карантина, шепнет охраннику в том смысле, что нужно присмотреть за вами, и выйдет. Перед тем, как он удалится, обязательно остановите его и спросите, кто тот самый важный гость станции:

Talk — Ask a Question — Special — Who is Guest?

Теперь вы знаете имя гостя — это Сенатор Таморин. Ни в коем случае не стараясь проскользнуть за Камиком за дверь (это чревато потерей очков), оставайтесь в палате и поговорите с лежащим на койке инженером (из диалога с Сералом вы уже должны знать, что его зовут Карженум). Он еще раз сердечно поблагодарит вас за спасение, скажет, что отныне вы всегда найдете друзей среди инженеров, и под конец вы услышите от него фразу, которая попадет в раздел Special и будет в дальнейшем очень важной при общении с инженерами. Она, по-видимому, является чем-то вроде технической поговорки, непреводима и звучит как «We turn to the skies». Поболтав с Карженумом, попытайтесь обратиться к охраннику (он резко оборвет вас, сказав, что не имеет права открывать рта), пройдитесь к закрытой двери, осмотрите медицинские консоли. Тем временем больного Карженума уже должны успеть навестить медсестра и женщина в белом костюме. Вот, наконец, вернулся Камик Серал.

— А, Гаррит. Рад, что вы все еще здесь. Черный ящик с челнока полностью подтвердил вашу личность.

Теперь он перебросится с вами несколькими фразами с охранником, и, подождав, пока тот уйдет, предложит вам перед освобождением от карантина пройти краткий курс приобретения иммунитета к станционной гравитации. Камик подойдет к одной из панелей, что-то включит, и секунду спустя вы погрузитесь в глубокий сон.

Второй сон

- Опять лабиринт? Что случилось с «Икарусом»?!

Выход из лабиринта уже не составит труда:

Второй налево, направо, налево, направо, налево, направо, налево, налево, направо, налево, направо, налево, налево

За мраморной дверью вас снова ждет Джиан.

- Я обещала подсказку.

— Так дай мне ее.



После этих ваших слов Джинан (если это действительно она) протянет ладонь к своему лицу, и оно... останется в ее руке обыкновенной маской. Под лицом Джинан окажется лицо вашей матери.

- Мама?!
- Кольца изнутри колец. Запомни...
- Так это ты была моей женой?
- (Смеется) Дурачок! Найду тебя позже.

Медицинский отсек

После пробуждения вас снова встретит Камик Серал:

— Итак, курс адаптации пройден. Скорее всего, некоторое время вы будете ощущать тяжесть в руках и ногах, но не долго. Теперь вы свободны от карантина, однако я бы на вашем месте пока поостерегся выходить с территории медицинского отсека, если не хотите получить иглу от охраны. Полную свободу вы получите после осмотра медицинским шефом. Думаю, миссис Лэви будет рада приветствовать вас.

Сказав это, он уйдет. Теперь вам не скоро еще придется с ним встретиться, так что мысленно махните ручкой вслед зеленым штанам. Теперь вы можете спокойно выйти из палаты и пройти в ожидании главного медика. Ходить налево и направо по коридору смысла нет, так как с обеих сторон два сегмента медицинского отсека заблокированы дверями. Через них регулярно входят и выходят медсестры, но лучше не пытаться проскользнуть за ними — любой служащий, увидев вас вне медотсека, мгновенно вызовет охрану.

Вместо того, чтобы бродить по коридорам, лучше сходите в помещение напротив медотсека. Это технический медицинский центр. Здесь вы можете пообщаться с техником, ремонтирующим один из приборов. Можно продолжать изучать приборы или болтать с техником до тех пор, пока палуба не начнет сильно трястись, и голос SUZIE не предупредит об ограничении доступа на доковую палубу. Спросите техника:

Talk — Ask a Question — What is Happening?

Он ответит, что повода для беспокойства нет — просто один из солнечных всплесков достиг защитного поля станции.

Выходите в коридор и стойте здесь до тех пор, пока к вам не подойдет женщина в белом костюме с очень большими красивыми глазами (вы уже видели ее в палате у койки Карженума). Это и есть Дана Лэви, шеф медиков станции «Икарус».

— Вы, должно быть, Гарри Шерова. Как специалист вы знаете, что освобождение пациента без полного осмотра не является стандартной процедурой. Однако, ввиду острой нехватки кадров мы вынуждены немедленно выпустить вас. С этого момента вы свобод-



Мать Гаррита.



Дана Лэви - шеф медиков и главная роковая женщина «Икаруса».

ны от карантина. Вот пропуск медика, дающий доступ на другие медицинские палубы. Первая просьба: найдите профессора Маличка и заберите у него радиационный рапорт — он необходим мне для продолжения изучения причин болезни инженеров. Да, и еще: добро пожаловать в команду, Шерова.

Лэви уходит, оставив вас размышлять над сказанным. Теперь у вас есть новая вещь в инвентаре (Medical Pass — пропуск). Кроме того, уже есть некоторая программа действий.


Вторая научная палуба

Выходите из медотсека. Итак, вы на внешнем (втором) кольце второй научной палубы. Идите вдоль нее вплоть до комнаты 243. Вам сюда. Войдя, бегло осмотрите фотографию на стене (какой-то молодой ученый с серебряным кубком) и заходите в душ. Здесь вам необходимо подобрать забытый кем-то документ. При изучении он окажется рапортом Азирры (Azirra's Report). Возможно, в других уголках галактики и не принято читать чужие письма, но только не на «Икарусе». Читайте рапорт:

Inventory — Azirra's Report — Read

Рапорт Азирры окажется секретным письмом, отправленным главным ученым корабля профессором Азиррой одному из коллег. Из прочитанного вы узнаете, что с целью какого-то эксперимента над Кеньонами Азирра изменил околосолнечную орбиту станции, и в течение ближайших семидесяти двух часов она будет двигаться навстречу своей гибели. Правда, Азирра утверждает, что времени и мощности с излишком хватит на восстановление орбиты, но сам факт здорово действует на нервы, не так ли? Так или иначе, было бы неплохо показать этот рапорт кому-нибудь, кому небезразлична судьба «Икаруса». После прочтения рапорта Азирры в списке специальных утверждений у вас появится новая фраза.

Выходите из помещения 243 и идите назад, через медотсек до тех пор, пока не найдете комнату 284. Здесь работают два инженера. Один из них спустя несколько секунд после вашего появления может обратиться к вам с сообщением о том, что шеф техников Гаррилак хотел бы вас повидать, и как можно скорее. Если этого не произойдет, не отчаивайтесь, так как инженер может догнать вас позже.

 *Скорее всего, если вы не поленитесь подождать минутку, Гаррилак сам придет в комнату 243 и пригласит вас в свою штаб-квартиру для встречи с глазу на глаз.*



Он намекает, что хотел бы побеседовать о вашей роли в происходящем на станции.

Зайдя за стойку слева от входа, заберите лежащий на полу рапорт о Кеньонах (Kenyon report). Читайте его (получите еще одно специальное утверждение). Выйдя из комнаты, заходите в помещение напротив (283). Не обращая внимания на тупые рассуждения местного охранника, забирайте из-за стойки научное досье (Science Dossier), прочтение которого даст вам дополнительную фразу.

⊕ *Обратите внимание на небольшую нишу в стене, вход к которой закрыт мерцающим силовым полем. Возможно, вам будет интересно поэкспериментировать с ним (попробуйте войти в него — это совершенно безопасно, но очень забавно). Однако, необходимо запомнить — за силовым полем в нише комнаты 283 лежат какие-то контейнеры. Кто знает, может когда-нибудь это вам пригодится.*

Теперь пора выходить на внутреннее кольцо (напомним, что вы находитесь на внешнем кольце средней научной палубы). Здесь вам нужна комната 141, где вы встретите ученого, который и окажется профессором Маличком.

Скажите ему следующее:

Talk — Give a Command — Give me — Documents — Radiation Report



Доктор Маличек.

Он даст вам радиационный рапорт, тот самый, который просила Лэви. Кроме того, он добавит, что данные радиационного рапорта было бы очень интересно сравнить с информацией рапорта о Кеньонах (который, слава небесам, у вас уже есть). Однако, подобный анализ не в вашей компетенции, поэтому, выйдя в коридор, найдите на внутреннем кольце помещение номер 122. Здесь вы можете передать документы настоящему специалисту — доктору Лэви. Сперва передайте ей радиационный рапорт:

Talk — Give an object — Radiation Report

— Отлично, Гарриет. Возможно, у вас будет минутка поискать рапорт о Кеньонах?

Осчастливьте ее еще раз — отдавайте ей и рапорт о Кеньонах.

Talk — Give an object — Kenyon Report

Однако, ее счастье живо исчезнет, лишь она откроет его.

— Черт! Согласно этим данным, наша старая информация — полная чушь. Я обязана протестировать эту информацию в центральном анализаторе. Если хотите, можете меня



сопровождать. Кстати, я подняла ваш уровень доступа, теперь вы имеете доступ к верхней научной палубе.

Первая научная палуба

Следуя приглашению, идите за доктором Лэви след в след. Через один из телепортеров она переместится на первый научный уровень, пройдет на внешнее второе кольцо в зал номер 284. Вместе с одним из ученых она займется анализом рапорта о активности Кеннонов. Пойдите в сторонку, не отвлекая их. Рано или поздно дешифровка кончится. Если постараться, можно увидеть, как полезут на лоб большие глаза Даны.

— Что за?.. О, похоже, всплески активности солнца являются носителями какой-то разновидности кода. Г..С..Г..С. Боже, профессор Азирра обязательно должен на это взглянуть. Гаррит, вы свободны. Постарайтесь с пользой провести время.

С этими словами Дана уйдет. Здесь вам тоже делать больше нечего, поэтому выходите вслед за ней и заходите в маленькую комнату на соседнем октете — номер 282. Здесь вы должны подобрать портативный сканер (Mobile Scanner), а также средство компьютерного доступа (Computer Override Device). Не забывайте осматривать (Examine) предметы после того, как подбираете их. К этому моменту вы уже должны были встретить инженера, информирующего вас о том, что технический босс Гаррилак хотел бы с вами поговорить. Скорее всего, это был один из инженеров, встреченных вами на средней научной палубе (комната 284). Если в первое ваше посещение никто из них не заговорил с вами, то сейчас самое время туда вернуться. Если их там нет, значит, инженер уже сам ищет вас, и вам остается только подождать несколько секунд.

Получив приглашение к боссу инженеров, не спешите бежать на его поиски — у вас есть еще небольшое дельце. Сначала спуститесь на среднюю научную палубу и найдите на первом кольце комнату 181.

Заходите сюда и увидите инженера, который, заметив вас, закричит, что больше не согласен принимать участие ни в каких тестах и... выхватив транквилизатор, разрядит его в вас.



Не в меру нервный инженер.

Третий сон

На этот раз лабиринт будет тем же, что и во втором сне. Используйте старое решение, чтобы добраться до центра лабиринта.



Вы снова на поверхности Кесосора и снова видите таинственную незнакомку. Теперь маска матери сменяется новым образом. Женщина, совершенно без волос на голове, с причудливо раскрашенным лицом и изображением большого фиолетового глаза на лбу обратится с вам с фразой на неизвестном вам языке и исчезнет. Постарайтесь запомнить это лицо хорошенько.

Встреча с Гаррилаком

Открыв глаза, вы увидите испуганное лицо стрелявшего в вас инженера. Он извинится, сказав, что вид медиков в последнее время вызывает у него панический страх. Оказывается, ученые-медики «Икаруса» уже достаточно долгое время ставят опасные эксперименты на техническом персонале. Согласно рассказу инженера, его, совершенно здорового, забрали на прохождение «анализов» и заразили его одним из видов лучевой болезни. В довершение техник попросит, чтобы вы рассказали начальству об этом ужасе, так как сам он не способен покинуть каюты. Что ж, теперь у вас есть специальная фраза, при помощи которой вы сможете раскрыть преступление шефу техников. Кстати, ведь он давно ждет вас в своей штаб-квартире! Нужно торопиться. Ближайшим телепортатором переходите на верхнюю технопалубу и, выйдя на третье внешнее кольцо, найдите комнату Гаррилака (312). Входите. Перед вами — шеф Гаррилак, грузный немолодой человек в светлом костюме, белоснежной бородой и бельмом на правом глазу.



Командир техников, одноглазый Мэзон Гаррилак.

— Не будем тратить время на формальности... Гаррит, на борту происходят ужасные вещи: убит капитан, и мои люди заболевают неизвестной болезнью. Вы новый человек на «Икарусе», имеете доступ на медицинские уровни и пользуетесь доверием у медиков корабля. Возможно, вам удастся приоткрыть завесу над этими тайнами. Возможно, вы уже нашли что-нибудь?

Используя конструкцию Talk — Make a statement — Special, выложите Гаррилаку все специальные фразы, которые смогли добыть. Если вы все делали правильно и читали все документы, которые нашли, то сейчас у вас появятся два новых утверждения: «Garrilac knows plan» и «Sure enough».

⊕ *Обратите внимание, что Гаррилак весьма нелестно отзовется о другом лидере «Икаруса», Рамине Джарреле, шефе охраны. Возможно, придется узнать побольше об этом субъекте...*



Кроме того, Гаррилак скажет вам, что чтобы полностью опорочить профессора Азирру и его научную банду, необходимо достать какие-нибудь вещественные доказательства. Не заставляйте занятого человека ждать — просто отдайте ему эти доказательства! Сначала передайте ему научное досье:

Talk — Give an object — Science Dossier

Послушайте, как он будет орать на всю медицинскую братию корабля, и давайте ему следующий документ — рапорт Азирры.

Talk — Give an object — Azirra's Report

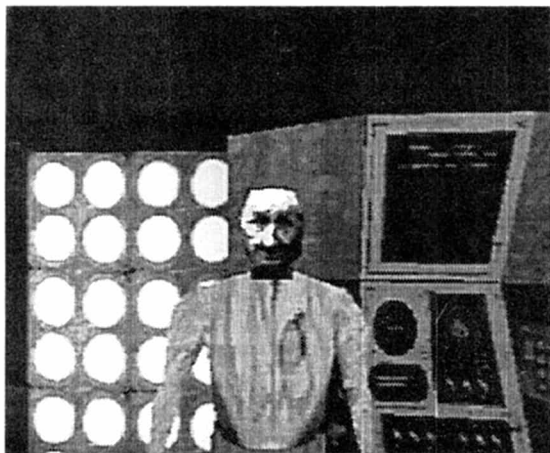
Вот тут шеф техников просто расплывется от счастья. Однако, как он заявит, арест Азирры не спасет станцию, которая меньше чем через шестьдесят часов рухнет на солнечную поверхность. Поэтому он вернет вам научное досье и рапорт Азирры («Может, еще пригодятся...») и прикажет найти Азирру и правдами или неправдами выманить у него коррекционный план для орбиты.

⊕ Если во время разговора вы не успеете выложить Гаррилаку всю «компру», а он уже соберется уходить, просто задержите его, снова и снова начиная диалог.

Встреча с Азиррой

Теперь ваш путь лежит на верхнюю научную палубу. Подлец Азирра работает в лаборатории (зал номер 271 на втором кольце). Увидев его в первый раз, вы наверняка подумаете, что под этой страшной, плохо сохранившейся физиономией спившегося старика вряд ли может существовать хитрый и умный мозг.

Однако, это далеко не так. Поэтому разговор надо начинать издалека: для начала спросите, как дела с его новыми разработками.



Азирра - главный псих... простите, ученый станции.

Talk — Ask a Question — What is Happening?

Он начнет сбивчиво, взхлеб распространяться о величайшем в истории медицины открытии: перемещении разума человека на носитель из стабилизированных Кеньонов с последующей перезаписью в новый, молодой организм. Выслушав все это, получайте новую специальную фразу о новом эксперименте Азирры. Пора бы уже поговорить по существу. Для начала огорошите его сообщением о том, что все его секретные планы о снижении орбиты уже известны Гаррилаку:

Talk — Make a statement — Special — Garrilac knows plan



Однако этот скользкий тип закричит, что все это клевета, и потребует доказательств. С подленькой улыбкой заявите ему, что у вас его секретный рапорт:

Talk — Make a Statement — I have — Azirra's Report

Результат достигнут — Азирра, наконец, сообразил, с кем имеет дело:

— Ты очень умный парень, Шерова, очень умный... Гаррилак нашел сообразительного мальчика на побегушках, а? Ладно, чтобы успокоить этого баламута, я дам тебе план выравнивания орбиты. На, возьми этот чистый диск. Переформатировав и подготовив его на главном телеметрическом контроле, пропустишь его через терминал Капитана. Там я держу программу расчета нагрузок ускорителей. А вот что ты будешь делать с этим планом дальше, я не знаю...

Несмотря на некоторую смазанность последней фразы, все же мысленно скажите профессору спасибо за то, что он оказался настолько пугливым. Итак, покидайте его лабораторию.

В поисках коррекционного плана...

Согласно намеченной Азиррой программе, идите к главному телеметрическому контролю. Вы найдете его на первом кольце верхней технопалубы, в комнате 181. Нужная вам машина находится прямо напротив входа. Вставляйте в нее диск:

Inventory — Unformatted Disk — Use on — Item in Room — <Telemetry Board>

— Внимание! Процедура форматирования и перенесения телеметрических данных завершена. Выброс диска.

Итак, машина выплюнула на пол диск с записью. Подбирайте его и исследуйте: теперь он называется Orbital Disk.

Следующая остановка — офис Капитана. Он находится на втором кольце третьей гео-палубы, в комнате 262. В дальнем левом углу вы увидите большой дисплей — это и есть терминал Капитана. Вставляйте орбитальный диск:

Inventory — Orbital Disk — Use on — Item in Room — <Captain's Terminal>

— Внимание! Идет чтение и анализ орбитальных данных... Начат расчет коррекции орбиты... Сохранение изменений... Внимание! Ошибка записи! Исправление. Завершение работы, выброс диска.

Подбирайте диск и изучайте его. Ура! Теперь это Correction Plan Disk, то есть, в ваших руках находится спасение станции. Теперь необходимо срочно найти Гаррилака и отдать ему диск. Вы найдете его на верхней технопалубе, в комнате номер 141 (первое кольцо) или в комнате 223 (второе кольцо). Если вам не удастся найти его в этих помещениях, то он скорее всего где-то между ними или в своей штаб-квартире (312, третье кольцо). Найдя его, немедленно передавайте коррекционный план ему. Если вы нашли его не в 141 комнате, то теперь он пойдет туда (идите за ним) и, подойдя к одному из терминалов, скажет вам:



— Отличная, действительно отличная работа, Гаррит! Ну, глянем теперь, так ли страшен Азирра, как его малюют!

Весьма точно сказано, не правда ли? С победоносным видом Гаррилак вставит диск в компьютер и некоторое время будет его программировать. Потом он снова обратится к вам:

— Теперь добытая вами информация будет некоторое время обрабатываться... Гаррит, я хочу еще раз от всего сердца вас поблагодарить. Однако, я должен спешить на встречу с лидерами групп. Вы же должны обязательно пойти и побеседовать с инженером Азтиком, от даст вам информацию, которая поможет вам в дальнейшем.

Не сказав больше ни слова, Мэзон (это имя Гаррилака) уйдет восвояси. Ну что же, попробуем найти этого инженера, как бишь его... Азтик!

Инженер Азтик

Чтобы поговорить с Азтиком, не нужно далеко идти, достаточно выйти на третье кольцо верхней технопалубы и найти каюту 372.

⊕ Обратите внимание! Пока вы будете идти к каюте инженера, SUZIE объявит о том, что на средней геопалубе произошла биологическая катастрофа. Никаких подробностей машина больше не сообщит, и останется надеяться, что Азтик прольет свет на происшедшее...

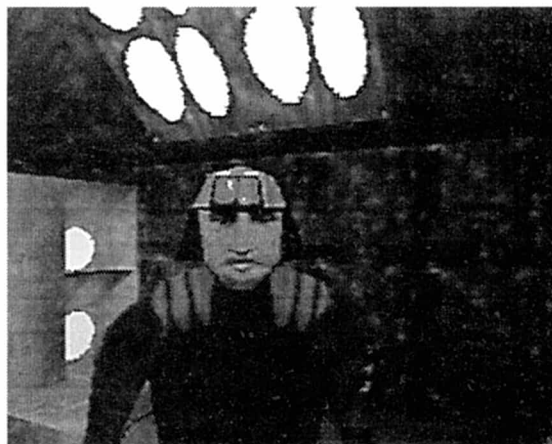
Примерно десятипроцентный шанс, что к вашему приходу Азтик еще не успеет подойти в свою каюту, в этом случае придется немного подождать. Если же Азтик уже на месте, то он сам начнет диалог:

— А, Гаррит! Мне говорил о вас Мэзон. Я должен рассказать вам о ситуации на средней геопалубе. Я знаю, что там произошло!

Тем не менее, здесь инженер замолчит. Придется немножко его раскатать:

Talk — Ask a Question — What is Happening?

— Один из охранников был в Оранжеее в тот момент, когда на средний георуровень пролилась радиация. Хэми Лацис, кажется. Я не вполне понял, но она кричала, что растения сошли с ума. Возможно, это шок, но вам, как медику, было бы виднее. Вы обязательно должны ее повидать. Думаю, она все еще в своей каюте.



Инженер Азтик подкручивает ус.



Итак, ценная информация получена, однако уходить еще рано. Необходимо задать технику еще два вопроса. Вот первый:

Talk — Ask a Question — What — Do you Think of — Security — Ramin Jurrel («Что вы можете сказать о шефе охранников Рамине Джарреле?»)

— Рамин... Этот человек беспокоит меня: он явно что-то скрывает. Анализируя базу данных «Икаруса» в последний раз, я обнаружил, что в его личном деле существует защищенный паролем файл. Возможно, вам будет интересно узнать о его содержимом, но мне не удалось подобрать пароль. Однако, вам необходимо знать, что личный регистр Джаррела — PCF 98951.

Теперь задайте тот же вопрос, но уже о сенаторе Таморине:

Talk — Ask a Question — What — Do you think of — Other — Tamorin Aidin-Edgell

— Меня настораживает то, что сенатор выбрал для посещения именно такой неподходящий момент, когда ситуация близка к хаосу, станция подвержена радиации, а капитан убит. Думаю, что сенатор мог бы тщательнее продумать возможность заражения. Сама собой напрашивается мысль, что сенатор знает о причинах болезни больше всех нас и поэтому не чувствует опасности...

Пришла пора оставить инженера Азтика в покое — этот сообразительный техник и так поведал вам уже очень много. Скажите ему на прощание:

Talk — Make a Statement — Special — We Turn to the Skies

...и выходите в коридор.

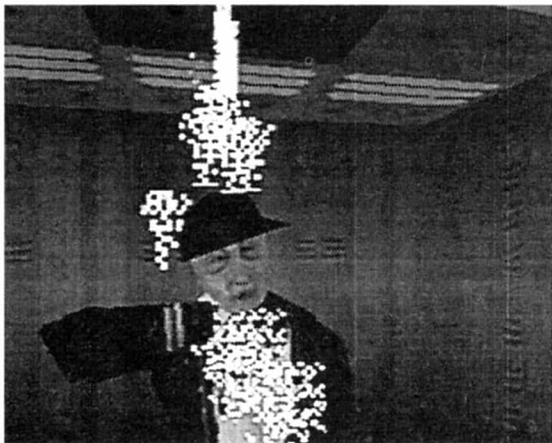
В гостях у охранника

Путь лежит на нижнюю научную палубу, точнее, на второе ее кольцо, каюту номер 242. Войдя, вы, скорее всего, никого не заметите, однако, если прислушаться, можно услышать

звук работающего душа. Помня слова Азтика о том, что Лацис — женщина, вы, возможно, решите не вторгаться в душевую, однако время не ждет, поэтому смело заглядывайте в душевую. Много можно дать, чтобы увидеть ваши глаза в этот момент: Хэми стоит под включенным душем полностью ОДЕТАЯ!

Но более всего удивительно то, что и вы должны будете войти в тесную кабинку душа, если только действительно хотите поговорить с хозяйкой каюты, иначе она ничего вам не скажет. Итак, не боясь промокнуть, входите под воду и задавайте Хэми первый вопрос:

Talk — Ask a Question — What is Happening?



Странные, однако, развлечения у блюстителей порядка!



ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКИЕ ИГРЫ

— Мое дежурство сегодня представляло собой патрулирование района Оранжереи на средней геопалубе. Растения... Я не понимаю как, но одновременно со скачком радиации растения появились везде! Одни опутывают все, до чего могут дотянуться. необходимо вывести всех людей со средней геопалубы. Йорри пошел туда. Вы видели Йорри? А Ганни... Он тоже был там! Идите и найдите Ганни!!!

Настало время слегка успокоить ее, поэтому задайте ей нейтральный вопрос:

Talk — Ask a Question — What — Is the Status of — Room From List — Life Support — Tree Growth Room («Какое состояние Оранжереи?»)

— Там кругом лианы и плесень. Много, много плесени. Она распространяется все быстрее и быстрее. Было бы хорошо, если бы вы посмотрели на все сами, но на вторую геопалубу ограничен доступ. Чтобы попасть туда, вы должны взять мой антирадиационный костюм. Вот он, берите, если согласны рискнуть. Доступ выдает офицер охраны на третьей геопалубе, но он пропустит вас, только если вы будете в костюме.

Дождавшись, пока она договорит, подбирайте уже знакомый вам костюм с пола душевой, но пока не облачайтесь в него. Обратив внимание на то, что Хэми пожелала вам удачи в опасном путешествии по зараженному району, выходите в коридор.

Садовник Йорри

Этого беднягу вы найдете на первом кольце верхней геопалубы, в каюте номер 161. Этот парень здорово пострадал, выбираясь со средней палубы, и сейчас он пластом лежит на постели.

Заговорите с ним.

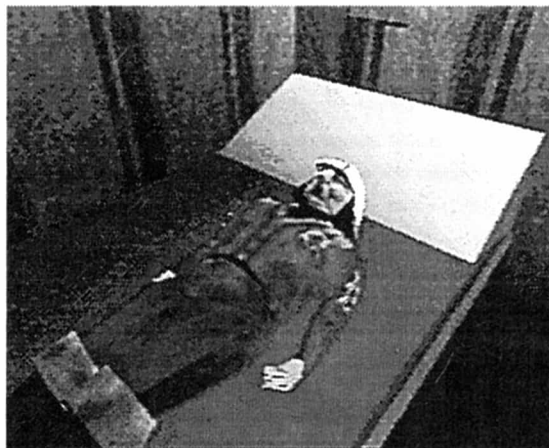
— Мне так жаль! До меня добралась зараза. Расскажите мне, что с моими растениями? Как дела в Оранжерее?

О состоянии Оранжереи вы уже узнали у охранницы, поэтому скажите следующее:

Talk — Make a Statement — Room — Has Status of — Life Support — Tree Growth Room — Irradiated («Оранжерея подвержена радиации»).

— Мои бедные растения! Мы должны бороться с плесенью. Пестицид!!! У нас оставалась еще одна канистра пестицида! Найдите его и распылите через Ботанический Контроль. Нет, не выйдет. Станция слишком близко к солнцу, и на второй геопалубе очень жарко — пестицид не сработает. Найдите выход!

Последнее замечание по поводу снижения температуры несколько расплывчато, не правда ли? Уточним:



Садовник Йорри, пострадавший от своих же растений.



Talk — Make a Statement — Special — Pesticide Better Cold

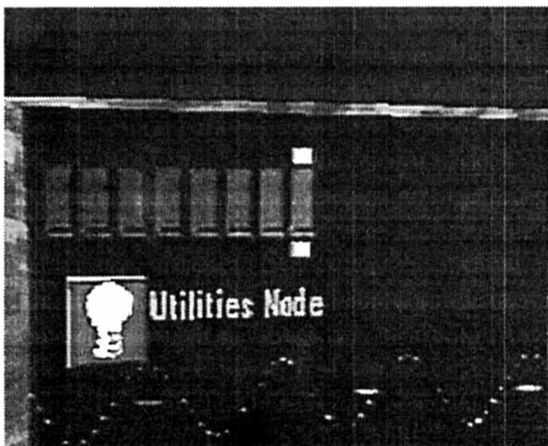
— Да, да, теперь вспоминаю... Стабилизацией температуры заведует контроллер атмосферы геослоя. Но, к несчастью, он автоматически отключился при скачке напряжения. Гаррит, найдите и используйте атмосферную энергетическую консоль и включите стабилизатор! Только тогда у вас есть шанс уничтожить плесень!

Стоит попробовать, правда?

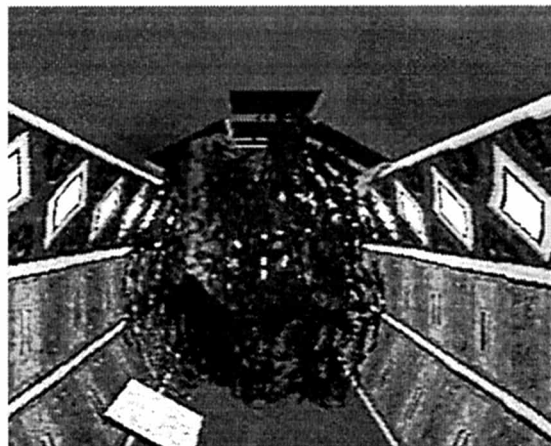
Поиски пестицида и поход на среднюю геопалубу

Выходите из каюты Йорри. Пестицид вы обнаружите на втором кольце этой же палубы в крохотной комнатке под номером 262. Поднимайте его и исследуйте — прочтение его этикетки даст вам новую специальную фразу о том, что пестицид работает только в прохладном воздухе. Как вы помните, попасть на геопалубу 2 можно, только получив разрешение у офицера охраны. Чтобы повидаться с ним, нужно спуститься на третий геоуровень и подождать несколько секунд возле телепортатора. Естественно, к моменту встречи с охранником костюм на вас уже должен быть одет. Получив от офицера упрек в том, что вы до сих пор не достигли средней палубы, поворачивайтесь и телепортируйтесь, наконец, в зараженный район. К орущей сирене придется привыкнуть — слушать ее не слишком убаюкивающие звуки придется довольно долго.

⊕ Кроме надоедливой сирены вас может также достать полное отсутствие света на палубе. Проблема со светом поправима следующим образом: необходимо пробежаться по второму кольцу и найти энергетическую консоль с надписью *Utilities Node*.



Контроль света Utilities Node.



Растения-мутанты.



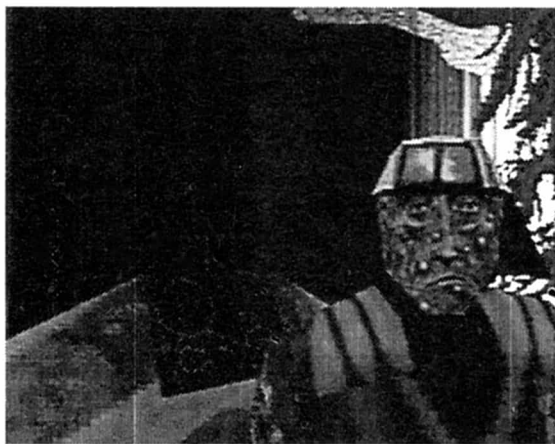
ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКИЕ ИГРЫ

Получайте к ней доступ, как будто это экран телепортатора, и держите клавишу → до тех пор, пока полоска распределения энергии не остановится на максимуме, и свет не включится окончательно. «Да будет свет!»

В путешествии по кольцам средней геопалубы вас могут смутить дикого вида растения (Fungus), свисающие с потолков.

Они сильно затрудняют ориентировку, но бояться и обходить их не надо: ведь на вас все еще надет защитный костюм.

Пришла пора решить проблему с Оранжевой. Для этого вам потребуется помощь инженера Ганни, о котором вы уже слышали от Хэми Лацис. Его вы найдете на третьем кольце палубы, в залах 363, 362 или на октанте между ними. Едва взглянув на лицо Ганни, вам, скорее всего, захочется развернуться и как можно скорее сделать ноги: над лицом техника здорово поработала плесень.



Техник Ганни, которого тоже не пожалела мать-природа.

Однако, поборов желание смыться, все же заговорите с ним. Он, оказывается, уже давно поджидает помощь и нетерпеливо спрашивает вас, что делать дальше. Кроме того, он спросит вас, что случилось с его другом Йорри и где тот находится сейчас. Успокойте его заявлением, что Йорри отдыхает в своей каюте:

Talk — Make a Statement — Person — Is Located — Engineering 2 — Taylor Yorry — Eng. 2 quarters — Taylor Yorry

— Что он там делает? Вы говорили с ним?! Он дал вам хоть какой-нибудь план действий? Плесень скоро проникнет на другие уровни!!!

Чтобы как-то подавить его истерику, переходите прямо к делу. Для начала отдайте

ему канистру с пестицидом:

Talk — Give an Object — Pesticide

Похоже, появление этого неаппетитного предмета вызвало у него нездоровый энтузиазм. Теперь укажите, что именно от него требуется:

Talk — Give a Command — Use — Item from List — Chemical — Pesticide — Machine from List — Food — Botany Control Board («Используй пестицид на ботаническом контроле»)

Ганни скажет, что попытается вам помочь, однако он еще не знает главной трудности — пришла пора сказать, что пестицид уничтожит всю лишнюю флору на палубе только в прохладном воздухе:

Talk — Make a Statement — Special — Pesticide Better Cold

— Хорошо, в таком случае, снизьте температуру, а я буду ждать этого прямо возле терминала Ботанического Контроля.



Атмосферный стабилизатор

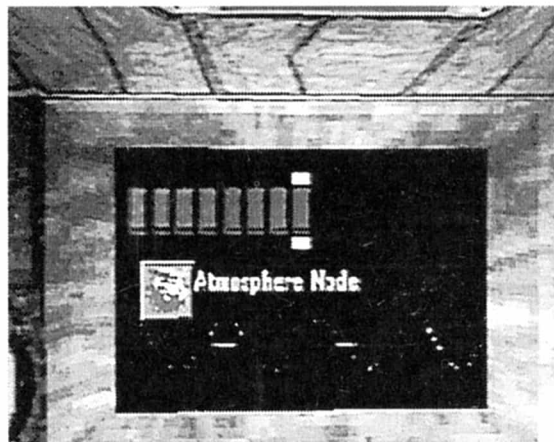
Теперь необходимо как можно скорее выйти из зараженной зоны и снять костюм (он вам больше не пригодится). С любого из телепортаторов перемещайтесь на верхний научный уровень, идите на второе его кольцо. Если вы все правильно сделали в беседе с Ганни, то сейчас, по дороге, получите следующее сообщение от SUZIE:

— Внимание! Медик Шерова! Начинаю передачу сообщения ... Начало: я на месте и жду падения температуры. Конец. Отправитель: инженер Ганни.

Конечным пунктом вашего путешествия является зал номер 263. Прямо на противоположной двери стене легко различима энергетическая консоль с надписью Atmosphere Node.

Подходите к ней как можно ближе и получайте к ней доступ. Теперь сдвигайте полосу энергии влево до тех пор, пока она не исчезнет совсем. Ура! Большое устройство слева от вас перестало дымить, а SUZIE сообщает, что биокатастрофа не средней геопалубе подавлена, и ограничения на доступ туда больше не имеют силы.

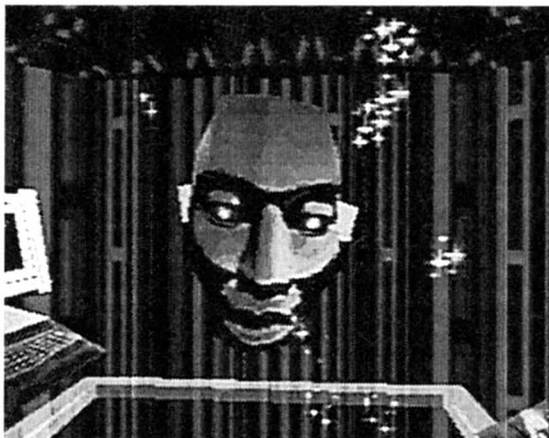
☉ *Примите наши искренние поздравления! Очистив средний геуровень от пакости, вы прошли базовую часть игры. Это означает, что все альтернативные окончания до этого места абсолютно не различаются, поэтому сейчас обязательно нужно сохраниться и впредь возвращаться к этому сохранению для игры по разным веткам сюжета.*



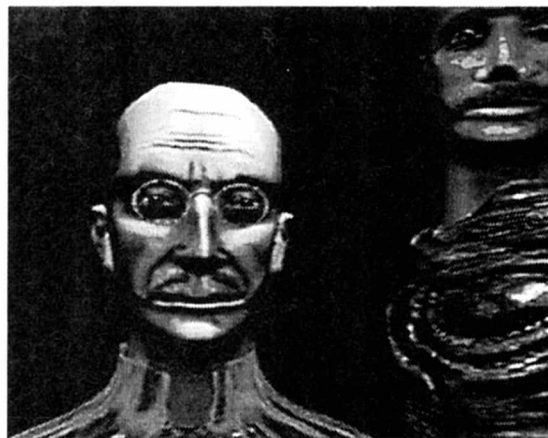
Контроль атмосферы (Atmosphere Node).

Тайна Джаррела

Теперь у вас есть немного времени, поэтому временно переключитесь со спасения станции в целом на проблемы и секреты отдельных ее жителей. В данном случае настала пора разобраться, что за секреты могут быть у шефа охранников Рамина Джаррела в его персональной базе данных (об этом любопытном факте, как вы помните, вам рассказали Мэзон Гаррилак и Гарв Азтик). Однако, сначала вы должны подтвердить полномочия на доступ к секретному файлу. Это можно сделать единственным способом: пойти к SUZIE. Приготовьтесь — свидание предстоит весьма нетривиальное. Необходимо попасть в комнату 141 на первом кольце третьей геопалубы. Заходите в нее, осматривайтесь, и... только не падайте в обморок: напротив двери за тонким стеклянным кожухом в воздухе невесомо парит ГИГАНТСКАЯ ГОЛОВА фиолетового цвета.



Фиолетовая голова: «SUZIE, будем знакомы».



Сенатор Таморин со своим телохранителем - Джинном.

Придя в себя и осознав, что это всего лишь голограмма, подходите к голове (это и есть SUZIE, вернее, один из ее многочисленных «органов»), и вступайте с ней в беседу как с обычным членом экипажа. Задайте ей следующий вопрос:

Talk — Ask a Question — Where — Is Located — Item from List — Data — Locked Security File («Где я могу найти секретный файл?»)

— Внимание! Не получен адекватный звуковой сигнал, подтверждающий доступ к секретной информации.

Вот оно значит что: Джаррел защитил доступ звуковым паролем. Попробуйте выложить SUZIE любимую фразу Джаррела, которую слышали от Гаррилака ко время вашей с ним первой встречи:

Talk — Make Statement — Special — Sure Enough

— Внимание! Доступ к персональному регистру PCF98951 предоставлен Гарриту Шерове.

Во время вашего разговора со SUZIE в зал 141 зайдет гигантский мужик более чем атлетического телосложения и в чрезвычайно колоритном «прикиде».

Как ни странно, он ищет вас: оказывается, сам он является личным телохранителем сенатора Таморина, зовется Джинном и пришел пригласить вас, медика Шерову, на аудиенцию к самому сенатору. Однако, бросать все и бежать за Джинном не следует. Вы вернетесь к этому приглашению несколько позже.

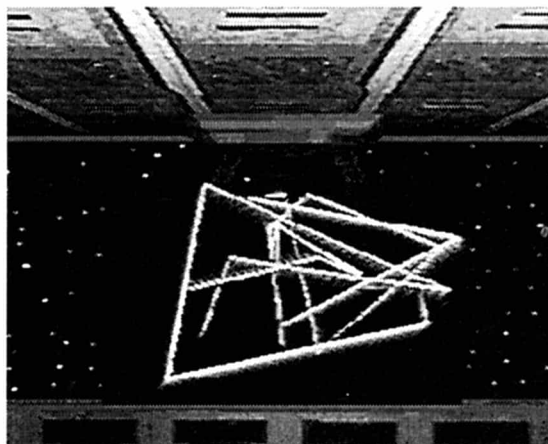
Доступ к секретной информации у вас есть, но как его теперь реализовать? Для этого необходимо найти ближайший терминал базы данных станции «Икарус» (с базой данных вам так же, как и с SUZIE, придется столкнуться впервые). Ближайший дисплей базы находится на этой же палубе, комнате 263 (второе кольцо). Его нельзя ни с чем перепутать: экран расположен на противоположной двери стене и занимает большую ее часть.



Подходите к нему и получайте доступ (аналогично дисплею телепортатора). Перед вами меню (перемещение по меню — идентично меню Inventory):

- Database Access** — доступ к базе данных
- Icarus Machines** — оборудование «Икаруса»
- Station Plans** — планы палуб
- Power Priority** — распределение энергии

☉ *Здесь опять не помешало бы сохранить-ся и убить немного времени на исследование базы данных станции. Во-первых, отсюда можно почерпнуть полную информацию о том будущем, в котором живут главные герои игры (хотите узнать, что такое «Новая Гегемония?»), во-вторых, можно полюбоваться на красивейшие трехмерные голографические модели всех палуб, а в-третьих — прочитав личные дела ВСЕХ, кто находится на борту (кроме Гаррита Шерровы, как ни странно), включающие место рождения, семейное положение, психологический портрет и заметки политического офицера, а также полное описание всех помещений станции. При наличии данного описания вся эта писанина и графика для читателя не имеют практического значения (они необходимы только при самостоятельном прохождении игры) и являются ценностью только с литературной точки зрения. Отдайте должное двухлетнему труду авторов и хотя бы бегло полистайте страницы базы данных. Это, по крайней мере, еще глубже погрузит вас в удивительную атмосферу шедевра под названием «Сентидент».*



Хранитель экрана базы данных станции.

Несмотря на невиданный объем данных в базе, вас здесь интересует вполне конкретная информация. Это, как помните, секретный файл Джаррела. Однако, войдя в 263 комнату, вы, наверное, обратили внимание на высокого смуглого человека в синей форме, работающего на одной из машин. Это и есть шеф Джаррел.

Копаться в чужих личных записях вообще неэтично, в присутствии их хозяина — неудобно, ну а если вы обратите внимание на звание Джаррела и прикинете его полномочия?.. Понимаете, думаем. Поэтому не поленитесь и подождите несколько мгновений, пока Рамин не выйдет. Следуйте в базе данных по следующему пути:

Database Access — Icarus Station — Base Personnel — Command Section — Ramin Jurrel — File Number PCF98951 — Play Film (База данных — станция «Икарус» — ба-



В высшей степени подозрительный тип - шеф охраны Джаррел.



Свидетельство хладнокровного убийства.

зовый персонал — секция лидеров — Рамин Джаррел — файл РСF98951 — проиграть фильм)

Вы увидите небольшой фильм, снятый скрытыми камерами наблюдения SUZIE. Он является неопровержимым доказательством того, что убийство Капитана — дело рук Рамина Джаррела и его любовницы Даны Лэви, приходящейся капитану... женой. Точнее, бывшей женой. История стара, как мир: симпатичный бородатый добряк в строгом мундире открывает дверь общей с женой каюты и застаёт ее с любовником. Сражение соперников оказывается коротким: Джаррел наощупь находит свой нож, и капитан отправляется на тот свет. Единственная свидетельница этой сцены, как и полагается, в ужасе кричит. Однако, финал этой маленькой драмы таков: две фигуры в полных комплектах тяжелых скафандров, перемигиваясь мощными нагрудными фонарями, вытаскивают законечнее тело в шлюз, открытый губительной радиацией звезды и холоду космоса.

После просмотра надпись на терминале базы данных сообщит, что создана копия фильма на жестком носителе. Он лежит прямо перед вами на полу. Подберите кассету и изучите: она называется Evidence Recording («Запись-улика»). Обратите особое внимание, что как только вы прикоснетесь к кассете, SUZIE обратится к вам со следующей речью:

— Внимание, Гаррит Шерова! Это сообщение слышите только вы! Улика, предоставленная мной в ваше распоряжение, способна как окончательно погубить станцию, так и способствовать стабилизации ситуации. Согласно прогнозу, пленку следует доверить именно вам. Поступите с ней, как посчитаете нужным.

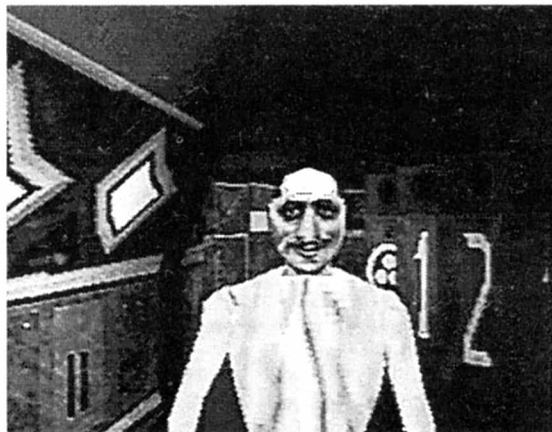
Вам не начинает казаться, что ваше значение на этой станции даже компьютеры оценивают несколько выше, чем это делаете вы сами? Есть на что поразмыслить...



Учтиво раскланявшись в дверях с вернувшимся Джаррелом, идите напрямик туда, где можно выкопать этому мерзавцу о-о-очень глубокую яму.

Аудиенция у сенатора Таморина

Как вы помните, во время вашего последнего разговора со SUZIE к вам приходил Джинн, огромный телохранитель сенатора. Он приглашал вас на встречу с сенатором (Не обратили внимания на его выговор? «Иди за Джинн. Встреть сенатор.») Пора принять приглашение, тем более, теперь вы во всеоружии.



Единственный политик на «Икарусе» - сенатор Таморин.

⊕ *Имейте в виду, что встреча с сенатором Таморином возможна только в том варианте, когда вы успели проделать все вышесказанные шаги до его отбытия со станции. Вы узнаете о его отбытии по предупреждению SUZIE и двум коротким роликам, показывающим стыковку личной яхты Сенатора со станцией и ее отбытие. В том случае, если вы опоздали на встречу, не расстраивайтесь: вы еще можете с достоинством закончить игру по одному из альтернативных окончаний (см. глава 5).*

Покои Сенатора расположены на втором кольце верхней геопалубы, комната номер 211. В этой комфортабельной и приятной комнате вы застанете самого Сенатора и Джинна.

Приближайтесь к Таморину, и он сам начнет диалог. Сначала Сенатор оценит проявленный вами героизм при спасении станции от мутировавшей плесени, и добавит, что отныне вы всегда можете обратиться к нему с просьбой о помощи. Для начала порауйте его сообщением, что орбита станции продолжает неумолимо сжиматься, не забыв указать на истинного виновника «торжества» — профессора Азирру:

Talk — Make a Statement — Special — Ship's Orbit Decaying

— Спасибо, товарищ (типичное обращение сенатора к подчиненным). Думаю, настала пора посадить товарища Азирру на короткий поводок. Джинн! Будь так добр, проследи, чтобы шеф ученых профессор Азирра был немедленно доставлен сюда.

Итак, цель достигнута: удалось натравить психованного «товарища» политика на не менее психованного ученого профессора. Джинн побежит исполнять приказ, вы же продолжайте беседу с сенатором. На всякий случай (чтобы тот не передумал приструнить Азирру), добавьте к вышесказанному фразу о том, что Азирра работает над перемещени-



ем разума, и, когда Таморин окончательно рассвирепеет, выложите ему то, зачем пришли — запись-улику. Возможно, вам может показаться, что жизненно важная информация в руках политика — это все равно, что граната в руках у обезьяны, но другого выхода у вас нет.

— Да из вас, товарищ, получился бы неплохой детектив! Нам нужны такие люди, как вы. Думаю, вам лучше пока оставить эту запись мне. Так как дело товарища Азирры я считаю почти законченным, то не вижу причин, почему бы вплотную не заняться действиями шефа Джаррела.

⊗ *В принципе, можно, предварительно сохранившись, еще несколько минут поговорить с сенатором до тех пор, пока Джинн не притащит сюда насмерть перепуганного Азирру. Не знаю, как вам, но нам доставило просто эстетическое наслаждение наблюдать за тем, как профессионально Таморин ведет допрос и слушать, как Азирра в рыданиях пытается оправдаться перед представителем Новой Гегемонии, устав которой он нарушил. Тщетно, впрочем. Минутой спустя Джинн уведет Азирру за решетку. Так как на наблюдение за допросом уйдет некоторое время, то для продолжения игры лучше загрузить сохранение перед ним.*

Эпопея с говорящей звездой

Выйдя от Сенатора, направьте стопы в Звездную лабораторию (первый научный уровень, второе кольцо, зал 284).

⊗ *По дороге вы услышите от SUZIE очень любопытное сообщение: шеф Джаррел приказывает подопечным провести срочный арест инженеров Гаррилака, Ганни и Роуди. Похоже, Джаррел решил уйти, громко хлопнув дверью.*

Как помните, вы уже заходили сюда с доктором Лэви (теперь противно даже вспоминать это имя!). Если вы пришли достаточно рано, то услышите, как SUZIE примет три сообщения, причем не указывая отправителя. Если же все тихо, тогда просто выходите из Звездного Зала и заходите в маленькую комнатку напротив. Слева от двери, за небольшой загородкой, вы найдете распечатку сообщений, полученных SUZIE (Message Print-out). Изучите и прочитайте ее. Все три сообщения очень коротки:

- а. Fire, flesh, water («Огонь, плоть, вода»).
- б. Rings within rings («Кольца изнутри колец»). Припоминаете свой второй сон?
- в. We had to leave («Нам пришлось уйти»).

Под текстом сообщений указано место отправления, запеленгованное SUZIE: согласно ее расчетам, передача производилась непосредственно с ПОВЕРХНОСТИ Ксесора. Узнав это, вы получите специальный вопрос о том, действительно ли солнце пытается установить контакт с «Икарусом». Так как текст сообщений вам ничего не говорит (должно быть, это какой-то код или шифр), попробуйте обратиться за разъяснениями к старушке SUZIE.



Ее вы найдете на старом месте: третья геопалуба, первое кольцо, комната 141. Убедившись в том, что сиреневая голова никуда не улетела, задайте ей свежеполученный специальный вопрос:

Talk — Ask a Question — Special — Sun Communicating? («Возможно ли, что что-то в звезде или около нее пытается наладить контакт с нами?»)

— Вопрос достаточно странен. Могу ли я знать, что побудило вас его задать?

— Сообщения из Звездной Лаборатории... Источник — в сердце Ксесора, так?

— Подтверждаю. Полученные сигналы не могут быть отражением. Для изучения сообщений требуется время. Вы лично будете оповещены о достойных внимания результатах.

Дайте SUZIE минуты две на размышление, постоянно спрашивая ее, что интересно она нашла (Talk — Ask a Question — What is Happening?). Наконец, она сама начнет диалог:


— Гаррит, похоже, ваши предположения были правдой. Перепроверен источник — ранняя информация подтверждена. Особенности пульсации позволяют предположить разумную структуру. Хотя были инициализированы дополнительные библиотеки распознавания, найти ключ не удалось. Пока можно сказать одно: обрыва связи нет, отправитель ждет ответа.

Примерно в это же время SUZIE сообщит, что согласно приказу Сенатора Таморина весь охранный контингент станции на неопределенный срок освобождается от обязанностей. Инженеры Гаррилак, Ганни и Роуди освобождаются из-под стражи. Но более всего интересен последний пункт приказа: все системы космической станции «Икарус» передаются в руки медика Гаррита Шеровы. Форма приказа: абсолютная. Вот такие вот дела.

Спросите SUZIE, что, по ее мнению, нужно делать дальше:

Talk — Ask a question — What — Should I do Now?

— Повидайтесь с навигатором Та.

 *Здесь следует сделать небольшое отступление и рассказать о том, кто такие, по замыслу авторов, Навигаторы и зачем они нужны на космических кораблях. Итак, клан Навигаторов представляет собой небольшое сообщество людей, с рождения обладающих некоторыми способностями, которые активно в себе развивают. Созревший Навигатор, совершивший специальный обряд Прикосновения Ка-Ми-Нах, способен путем медитации открывать некоторое подобие окна между двумя звездами, создавая безопасный и мгновенный проход кораблю. Процесс открытия такого «окна» связан с гигантскими нагрузками на мозг медитирующего Навигатора, который вступает в полный контакт и резонанс со всеми видами энергии звезды.*

Если вам интересны подробности, можете почитать о Навигаторах в базе данных станции. Информация находится по следующему пути:



Access Database — Information Database — Historical Information — Navigators

Остается добавить, что на станции «Икарус» находится один полноценный Навигатор — Еханна Та, настоящий эксперт в области Навигации, и ее ученик Джакомо, обладающий в сотни раз большим потенциалом, чем его воспитательница, но не догадывающийся об этом. Однако, мы опережаем события.

Итак, попробуйте найти Навигатора Та. Согласно логике, следует сходить в ее покои на верхнем геуровне, втором кольце, комнате 251. К сожалению, ни Навигатора, ни ее ученика вы здесь не застанете, однако найдете на полу в центре комнаты медитационную книгу Навигаторов под названием Книга Брэйли (Braille book). Исследуйте ее, а затем используйте на ней портативный сканер:

Inventory — Mobile Scanner — Use on — Inventory — Braille Book

В принципе, книга вам больше не нужна (ее содержимое находится в памяти сканера), но все-таки лучше взять ее с собой. Легко догадаться, что содержимое Книги Брэйли может помочь SUZIE в декодировании сообщений со звезды. Для этого необходимо скопировать память сканера в ее основные банки памяти. Для этого спуститесь на третью геопалубу и найдите комнату 242 на втором кольце. Это и есть банк памяти SUZIE, светлое помещение с прозрачным полом. Используйте портативный сканер на аппарате, встроенном в стену слева от двери. SUZIE сообщит, что ее банки памяти получают дополнительную информацию. Теперь остается одно — ждать, пока электронный мозг не завершит декодирование. Бродите по третьей геопалубе до тех пор, пока SUZIE не известит вас о завершении работы и не попросит подойти в комнату 141 на первом кольце этой же палубы (она будет повторять это сообщение до тех пор, пока вы не войдете в комнату 141).

— Гаррит, декодирование окончено. Сообщение является ответом на сокращение орбиты и содержит полную навигационную и техническую информацию о выравнивании орбиты, рассчитанную разумом внутри Ксесора. Для того, чтобы использование этих данных стало возможным, необходимо получение непосредственного контроля над текущими потоками Кеньонов. Для этого вы должны находиться в главной научной лаборатории. Да, и еще, Гаррит. Поступила новейшая информация, касающаяся лично вас. Я взяла на себя ответственность и пригласила доктора Камика для беседы с вами. Будет лучше, если вы услышите все от него самого. Бимин, друг мой, ты не мог бы на некоторое время оставить нас одних?

Последняя фраза относится уже не к вам, а к ученому, работающему на одном из терминалов SUZIE. Тот выйдет, а уже через несколько секунд в 141 комнате появится Камик Серал (не соскучились еще по его зеленым штанам?).

— Непросто сказать вам ту вещь, которую я обязан сказать вам, Гаррит. Поэтому я просто скажу ее, и все. Время пришло... Итак, вы не Гаррит Шерова.

— О чем вы говорите?!

— В сообщении со звезды было кое-что, о чем вам не сказала SUZIE. Вы слышали о приходе Цифрового Мессии, или Дар-Ме-Яр? Кроме того, до вас наверняка дошли слухи о политическом наемном убийце, проникнувшем на борт и убившем Капитана? Все



это должно было дойти до ваших ушей с той поры, как вы ступили на борт «Икаруса». Подумайте также о своем головокружительном взлете с поста простого медика до координатора станции... Удача? Не думаю. В делах карьеры никогда нельзя положиться на перст судьбы. Но я отвлекся. Все началось во время работы в системе Мэнтайр. Я и несколько моих коллег лишь понаслышке знали о том, кто такой Цифровой Мессия. Знали о вас, Гарри! Похоже, вас некоторое время хранили, пока не пришло время действовать. Итак, Гарри, пришел час Жертвы!

Интересно, он что, перегрелся на солнце? Такой бред можно нести, лишь находясь в состоянии полной невменяемости.

— Камик, погодите минутку...

— Нет времени!!! Ожидание окончено, и вы узнаете правду о своем Предназначении. Гарри, вы не тот, за кого себя принимаете. Точнее, не ТО, за ЧТО себя принимаете. Вы машина. Механизм. Устройство, используемое Сенатом в своих целях. Я узнал о вашем появлении на борту после катастрофы с шаттлом, доставившим вас сюда. Выживших, кроме вас, не было, верно? Да и как можно было выжить там! Официальной версией стало неполное срабатывание системы катапультирования, выстрелившей капсулу с вашим телом в направлении ангара. Перед катастрофой сканер слежения показал семь проявлений жизни. Шестеро трупов и вы. Вас приняли за живое существо лишь по какой-то счастливой случайности: скорее всего, на борту шаттла находился грубый андроид со встроенным излучателем, имитирующим сигнал жизни. Если предположить, что этот андроид полностью погиб в огне, от вас сразу отводились бы все подозрения: сигнал андроида был принят системой слежения за ваш. На самом деле, в тот момент, когда вы попали ко мне в руки в состоянии глубокого транквилизаторного сна, мои приборы **ВООБЩЕ** не показали наличия жизни в вашем организме. И тогда я вживил вам рефлектор, имитирующий этот сигнал.

— Все это, наверное, какая-то шутка? Я не знаю, что сказать, что думать... Я не знаю ровным счетом ничего о своем втором предназначении на «Икарусе»!

— Ошибаетесь, друг мой. Вы знаете свою судьбу. Ваша участь в том, чтобы соединиться с солнцем и отдать ему программу, содержащуюся в вашем сознании. Вы станете Всемогущим! Вы должны взять маленький одноместный корабль и пилотировать его прямо в сердце Ксесора. Покоритесь Судьбе, друг.

С этими словами Камик уйдет, оставив вас в тяжелом раздумье: с одной стороны, собственная смерть до сих пор не входила в ваши планы, но с другой стороны, если поверить этим басням о неограниченном могуществе? Скорее всего, вы просто погибнете быстрой и легкой смертью, став жертвой чьих-то расстроенных нервов. К реальности вас вернет все та же SUZIE, которая сообщит на этот раз уже совсем безрадостную вещь: орбита станции снизилась настолько, что рекомендуется начать постепенную эвакуацию по плану 118. Похоже, что иного плана, как пожертвовать собой ради спасения станции у вас нет, так как тот план коррекции, что вы отдали Гаррилаку, не сработал или сработал неправильно.



но. Хотя постоит... Что говорил Азирра о перемещении разума на носитель? А что, если вы воспользуетесь его системой для копирования собственного сознания в память «Паучка» (так на станции называют маленькие одноместные кораблики) и отправите его к солнцу вместо себя? Это идея! Расскажите SUZIE, над чем последнее время работал Азирра:

Talk — Make a Statement — Special — Azirra has Experiment

— SUZIE, что насчет эксперимента Азирры? Сработает ли он на мне?

— Будьте внимательны: недостаточно данных для утверждения.

— Могу ли я скопировать свой разум в «Паука»? Будет ли это расценено как жертва тела целиком?

— Проект Азирры осуществим. Внимание! Процесс копирования может быть опасен.

Кроме того, потребуется персональный диск профессора Азирры. Доступ к диску возможен путем обхода защиты терминала профессора. Затем диск должен быть инсталлирован непосредственно в мой основной терминал, расположенный в этом помещении. Повторное предупреждение: копирование разума опасно. Были случаи неудачных результатов.

Что ж, положитесь на удачу и отправляйтесь добывать диск Азирры.

Grand finale

Прежде, чем вы заберете диск Азирры, у вас есть еще три маленьких дела.

Во-первых, зайдите в каюту садовника Йорри на верхней геопалубе, первом кольце, комнате 161. Он все еще лежит на койке, но уже довольно весело приветствует вас и благодарит за то, что вы сделали для его растений. Скажите ему, что Оранжерея полностью очищена от плесени:

Talk — Make a statement — Room — Has status of — Life support — Tree growth room — clear

Во-вторых, оставаясь на этом же кольце, найдите изолятор (комната 121). Азирра, как и следовало полагать, сидит здесь. Попробуйте заговорить с ним. Он забуднит:

— Шерова, послушайте! Вы должны меня выслушать. План коррекции орбиты — он не должен быть использован! Это... Ну, это была шутка. Тот план коррекции не устранял, а увеличивал угол скольжения. Предупредите Гаррилака и инженеров, иначе станция сгорит! Необходим новый план, срочно, срочно! Слишком мало времени...

Вот это новость! Не дай бог Гаррилак успеет инициализировать план, прежде, чем вы до него доберетесь. Слава богу, теперь у вас появилась специальная фраза о том, что план Азирры — левый.

В-третьих напрямую вытекает из во-вторых: найдите Гаррилака. Он, как обычно, курсирует между комнатами 141 (первое кольцо) и 223 (второе кольцо) верхней технопалубы. Пока вы будете его искать, скорей всего, произойдет еще одно небольшое событие: при-



летит личная яхта Сенатора и через несколько минут улетит вместе с ним. Скажите Гаррилаку, что план коррекции недействителен:

Talk — Make a statement — Special — Corection plan is bogus

— ЧТО?! Вы уверены?

— Да, Мэзон. Профессор сам мне сказал.

— Ладно. Хорошо, что я еще его не использовал. Спасибо за информацию, Шерова.

Наконец, от Гаррилака идите на второе кольцо верхней научной палубы. Здесь вас интересует лаборатория Азирры, та самая, где вы встретили его в первый раз (зал 271, если вы забыли). На этот раз комната пуста (потому что сумасшедший старикан наконец-то за решеткой!). Вас интересует терминал Азирры, который находится слева от двери. Используйте на нем устройство обхода защиты компьютера:

Inventory — Computer override device — Use on — Item in room — <Терминал Азирры>

В эту же секунду Азирровский компьютер вспыхнет ярким пламенем, а когда огонь угаснет, на полу останется лежать небольшое устройство. При изучении оно и окажется жестким диском Азирры (Hard disk).

Ⓜ *Кстати, над терминалом Азирры висят планы всех трех лабиринтов, по которым вы ходили во сне.*

Итак, осталось одно: спуститься в Главный зал SUZIE на третьем геоуровне (кольцо 1, комната 141). Поговорите с сиреновой головой, скорее всего, она уже будет занята отсчетом времени до взрыва станции. Без промедления используйте жесткий диск на ближайшем к двери терминале слева. SUZIE сообщит, что идет передача данных и...

Вы — на операционном столе. Голову охватывают обручи, к левому глазу придвигается считывающий сенсор. Вы смутно видите голову SUZIE, суетливо летающую вокруг вашей головы. Раздается ее голос: «Перемещение закончено». Вы встаете и смотрите на экран: внутри «Паука» вспыхнул дисплей, и лицо SUZIE на нем плавно сменилось вашим. «Паук» скользит по направляющим, и гигантская станция плавно выдыхает свою песчинку в космос. Следующую сцену вы досматриваете уже из-за панорамного стекла: «Паук» устремляется прямо навстречу гибели, его уже не видно, и в этот момент... Звезду охватывают огромные слепящие полосы, образуя исполинский многогранник. Внезапно двигатели «Икаруса» включаются, заставив весь его корпус содрогнуться. Звезда медленно удаляется, но вы все еще стоите и всматриваетесь в невообразимых размеров белый многогранник.

«Что остается от нас, когда мы уходим? Боль друзей, память знакомых, да горстка космической пыли».

Книга Ка-Ми-Нах, Книга 21, строфа 45



- ⊕ *Поздравляем!!! «Сентиент» пройден, причем по максимальному по очкам сюжету (если все сделано правильно, то их вы должны получить 70). Теперь загружайте сохранение, о котором говорилось выше, и читайте следующую главу.*

Глава пятая.

Альтернативные окончания

Финал «Контакт с разумом»

Предполагается, что вы полностью прошли шаги до предпоследнего базовой части описания. Кроме того, и последний, двадцатый шаг вы проходите почти до конца: до того места, где вы докладываете Гаррилаку о том, что коррекционный план Азирры — поддельный. Остается сделать совсем чуть-чуть — и вы станете свидетелем грандиозного зрелища.

Все просто: пора вспомнить о словах SUZIE о том, что для использования полученной от разумного звездного существа программы коррекции необходимо ваше присутствие в Главной Научной Лаборатории. Остается лишь спуститься на верхнюю научную палубу и войти в зал 161 на первом ее кольце. Войдя, вы, конечно же, увидели высокую стойку посередине зала. Воспользуйтесь (Use) ею.

- Я приняла новое сообщение... До взрыва тридцать секунд.
- SUZIE, нет времени! Что там говорится?!
- Декодирование, декодирование... До взрыва двадцать секунд. Я приняла новое сообщение...
- SUZIE, кодируй и передай: «ДРУГ»!!!
- Символ «Друг». Передан. Внимание! Ускорители стабилизированы. Старт. Скорость 400. Я приняла новое сообщение: «Трудно стать...».
- Да, да, черт его возьми. НАВСЕГДА! ДРУГ — НАВСЕГДА!!!

«Если мы не способны понять нечто, мы должны отдавать себе отчет, что не понимаем. Существуют вещи, которые никогда нам не откроются: они выше нашего понимания. И мы должны просто принять это как факт».

Еханна Та, Навигатор. Из Мемуаров.

Финал «бунт» (вариант первый)

- ⊕ *Полностью проделайте шаги с первого по «Тайну Джаррела» основного описания. Теперь вы владеете записью-уликой (Evidence recording). Отнесите и отдайте ее*



Ⓢ *Мэзону Гаррилаку, который, как обычно, курсирует между залами 223 и 141 верхней технопалубы.*

— Типичная ситуация, Гаррит! Предателем оказывается именно тот, кто должен защитить остальных от предателя. Похоже, станция стала тесной для экипажа. Я посвящу вас в свой план, Гаррит, так как вы мне нравитесь, я хочу спасти вам жизнь. Кроме того, помочь в осуществлении плана мне можете только вы. Итак, я готовлю бунт. Эта посудина с минуты на минуту взорвется от гигантской температуры, но инженеры станции не заслужили этой участи. Слушайте... Похоже, мы нашли запасной вариант Сенатора: на обратной стороне солнца его ждет Яхта. У него обязательно должно быть вызывающее ее устройство, наверняка очень маленькое, но дающее мощный сигнал. Проблема в том, что у меня нет возможности обыскать каюту Сенатора: ее охраняет этот амбал, как его... Джинн. Устройство должно быть там, я знаю точно. Достаньте его, Гаррит, прошу вас.

Необходимо очень сильно поторопиться. Бегом бегите в каюту Сенатора (верхняя геопалуба, второе кольцо, комната 211). Он будет приветствовать вас, хвалить за работу на средней геопалубе и т. д. Не слушайте его, ваша цель — найти на противоположной двери стене странную панель (Strange Panel) и использовать ее (Use) один раз. Едва вы успеете сделать это, как SUZIE объявит о критическом снижении орбиты, и Сенатор попросит вас выйти из комнаты. Не обращая внимания на реплики болвана Джинна («делать как Сенатор сказал. Уйти»), спокойно выходите из каюты. Теперь вы должны выйти на третье кольцо палубы. Для этого, выйдя из каюты Сенатора, сверните направо, пройдите одну дверь и снова сверните в дверь направо. Комната, в которую вы попадете, окажется проходной: на противоположной двери стене будет такая же дверь. Выйдите через нее на третье кольцо и идите направо до тех пор, пока по правую руку не встретите черную плиту с логотипом «Икаруса» размером с обычную дверь. Гм, но ведь это же и есть дверь. Правда, она потайная, но вы минуту назад открыли ее, щелкнув странной панелью в каюте Сенатора. Маяк яхты (Yacht Beacon) лежит в душе. Забрав его, как можно скорее покидайте каюту тем же путем, что пришли, и ищите Гаррилака на верхней технопалубе в комнатах 141, 223 или 312. Отдавайте ему маяк.

— Отлично, Гаррит, просто отлично! Теперь, когда у нас в руках такое мощное оружие шантажа, нас будут слушать и Сенатор, и охрана, и ученые.

Теперь нужно будет сходить вместе с Гаррилаком на вторую научную палубу, где он сообщит вам, что известил всех инженеров станции о скором отбытии. С этими словами он передаст вам ключ запуска двигателей Спасательной Капсулы.

Ⓢ *Если вы внимательно читали техническую информацию, предоставленную в базе данных станции, то знаете, что «макушка» всей пирамиды «Икаруса» способна отсоединяться и автономно пилотироваться, превращаясь в спасательную капсулу.*



Осталось последнее: подняться на любом из пошаговых телепортаторов на уровень Вспомогательных помещений (Auxiliary Control) и найти зал 131 на первом кольце. В этом помещении слева от двери вы увидите небольшой коридор, заканчивающийся парой очень удобных кресел для пилотов и большой терминал управления полетом. На нем-то и надо использовать ключ запуска:

Inventory – Launch Key – Use on – Item in Room – <Aux Engines Control>

– Дополнительный контроллер двигателей запущен. Начата процедура отсоединения капсулы.

(Без слов). В 131 зал вбегают инженеры и суетливо рассаживаются вокруг навигационного стола. Тем временем температура на нижних уровнях «Икаруса» превышает лимит, и защитное поле станции отключается. Но капсула, освободившись от плена, раздвигает четыре своих двигателя и устремляется по направлению к Земле.

Через несколько минут раздается оглушительный взрыв, и ничто больше не нарушает спокойствия Ксесора и его таинственного жителя.

«...Перед вынесением вердикта я еще раз хочу напомнить, что ради спасения полутора десятков мятежников погибло пятьдесят ни в чем не повинных людей...»

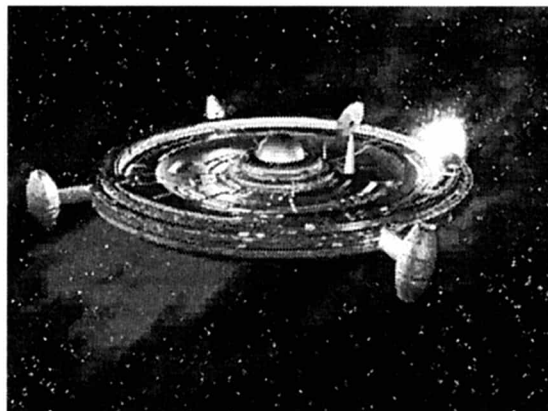
Геррет Тимбрул, обвинитель. Процесс Гаррита Шеровы и Мэзона Гаррилака.

Финал «Бунт» (вариант второй)

Пройдите первый вариант «бунта» до того места, когда к вам в руки попадает маяк сенаторской яхты. Вместо того, чтобы отдать его Гаррилаку, просто идите к ближайшему телепортатору. Доступ на доковую палубу (Dock) должен быть для вас закрыт (Access Denied). Не выходя из кабинки телепортатора, используйте маяк (Use). Теперь выслушайте сообщение SUZIE о том, что яхта прибыла и посмотрите ролик, иллюстрирующий это событие. Ха! Доступ на доковую палубу разрешен! Выйдя из телепортатора, перейдите зал поперек и входите в туннель с красными стенками (дверь, ведущая в него, находится почти напротив телепортатора).

⊕ *Как вы уже догадались, этот длинный туннель является внутренней частью раздвижного причала, к которому пристала яхта Сенатора.*

В конце коридора вы увидите наглухо закрытую дверь. Просто используйте небольшую зеленую панель по левую руку от вас.



Спасательная капсула на пути домой.



Люк открывается, и вы входите в яхту. Медленно включается свет, освещая шикарное убранство маленькой каюты. Температура за бортом критическая, поэтому вы, не медля, садитесь за терминал и отчаливаете.

«На карте стояла жизнь — моя или их. Если поразмыслить, у них вообще не было шанса выжить.»

Гаррит Шерова. Из воспоминаний.

Финал «Жизнь и Смерть»



«Паук» перед прыжком в Ничто.

Пройдите базовый сюжет до того места, где Камик Серал рассказывает правду о вашем создании. Теперь вы знаете свою судьбу и можете подчиниться ей.

Идите на третью инженерную палубу и найдите комнату 212 на втором кольце. Это причал «Паучка». Используйте компьютер у дальней стены и...

Руки дрожат при прикосновении к холодному металлу поручней. Собрав все силы, Гаррит переключает тумблер зажигания. По коротким рельсам «Паук» неторопливо выползает наружу. Сделав большой полукруг вокруг станции, он замирает на мгновение: Шерова в

последний раз в этой жизни сглатывает и с силой вдавливая кнопку «ускорение».

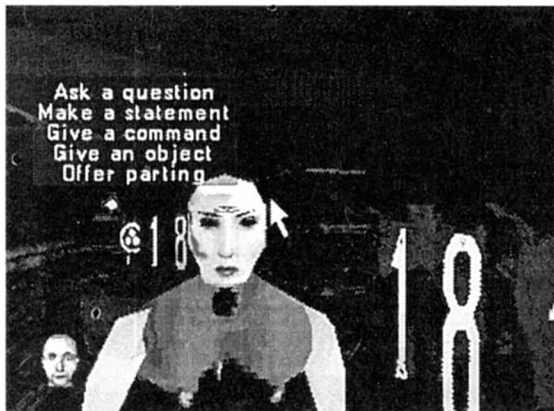
Он не чувствовал того, что происходило с телом: как лопнула его кожа, как вывалился язык, как в одно мгновение выгорели глазницы и испарились кости. В этом теле уже не было Шеровы. Он забыл о нем. Его овеял прохладный бриз. Он стоял на высоком зеленом кургане и смотрел сверху на лабиринт из кустарника, по которому недавно бродил сам. Из лабиринта вышел человек. Он протягивал Шерове большую распутившуюся розу.

«Принятие Решения — лишь веха на обочине длинной дороги Судьбы. Мы можем выбирать — но варианты определяются не нами. Настоящая свобода — это когда свой выбор ты создаешь сам.»

Книга Ка-Ми-Нах, Книга 11, Строчка 1.

Финал «Навигатор»

Узнав о своем предназначении от Камика Серала, бросьте все и потихоньку бродите по станции, ожидая, пока вас найдет Навигатор Та (увидев ее, вы не сможете не узнать лицо женщины из третьего сна).



Еханна Та - Навигатор «Икаруса».



Джакомо - будущий Навигатор.

Она расскажет вам, что ее ученик, Джакомо, подошел к тому рубежу, когда в ученике созревает настоящий Навигатор. Церемонии, связанные с этим событием, могут включать опасные для жизни ученика элементы. Еханна заявит, что она нигде не может найти Джакомо и что тот не откликается на ее телепатический зов. Последняя надежда Навигатора (и, возможно, самого Джакомо) — вы. Идите на среднюю геопалубу, 141 комнату первого кольца. Через щель в закрытой двери вы увидите, что с Джакомо происходит именно, то чего боялась Та: он решил самостоятельно прикоснуться к энергии Ка-Ми-Нах. Сейчас он стоит на коленях в лучах какого-то странного золотого сияния.

Над замком двери колдует женщина-техник по имени Мандана. Она объяснит, что если в самое ближайшее время не отключить подачу воды и энергии в комнату 141, Джакомо неминуемо погибнет. Спросите у нее, что делать дальше:

Talk — Ask a Question — What — Should I do Now?

Мандана объяснит, что необходимо установить блокировщик потока в распределителе воды и выключить контроль электроэнергии (Utilities Node). С этой штукой вы уже знакомы с тех времен, когда ходили в пестицидную атаку на плесень, только теперь вы должны не включить, а до упора выключить подачу энергии. Теперь нужно найти блокировщик потока (Flux Inhibitor). Он лежит в маленькой кладовке под номером 263 на втором кольце нижней технопалубы. Забрав его, возвращайтесь на средний георуровень и, пройдя мимо все еще запертой 141 двери, заходите в помещение 161 на следующем за 141 октанте. В центре комнаты вращается маховик насоса, а прямо за ним расположена водонапорная установка. Используйте на пей блокировщик потока, и SUZIE сообщит, что напор воды упал до нуля. Возвращайтесь к двери комнаты 141. Еще несколько секунд, и Мандане удастся открыть дверь.

— Джакомо! Что с вами?

— Я потерял видение...

— Вам срочно нужно в медотсек. Я уверена, потеря зрения временна.



— Я не говорил, что лишился зрения. Гаррит! Прошу вас, передайте Навигатору Та, где я нахожусь. И еще... Скажите ей, что я готов.

Пока он не вышел из 141 комнаты, обязательно спросите его, как называется это помещение (иначе как вы скажете это Еханне?):

Talk — Ask a Question — Where — am I?

Джакомо скажет, что комната называется Центр Переработки Воды (Water Recycling Center).

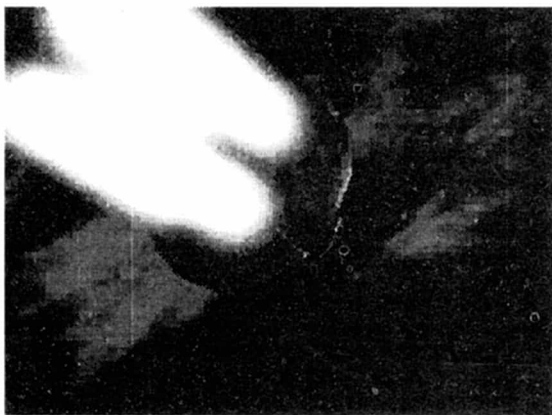
Навигатора вы найдете на первом геослое, комнате 271 (помните, проходная комната с двумя дверьми?). Скажите ей следующее:

Talk — Make a Statement — Person — Is Situated — Other — Jacomo — Life Support — Water Recycling Center

Теперь осталось совсем немного: быстренько сходить на второй научный уровень в медотсек. Здесь вы застанете обоих Навигаторов, причем Та подарит вам на память золотую цепь (Gold Chain).

Ждите у любого телепортатора, имеющего выход в Навигационную комнату (Nav chamber) до тех пор, пока отдохнувший Джакомо сам не найдет вас и не попросит помочь в Навигации до ближайшей звезды. Вместе с ним телепортируйтесь в Навигационную.

Гаррит, облаченный в тяжелый скафандр, зачарованно наблюдает, как медитирующий Джакомо, в легкой куртке и брюках, открывает Окно между звездами и ведет станцию к нему.



«Икарус» рассекает космос.

Нам остается еще раз поздравить игрока, прошедшего все шесть окончаний. Однако, не расстраивайтесь — игра еще не закончилась. Осталось еще несколько небольших загадок, дающих дополнительные очки, которые мы предоставляем разгадать вам самим. Зачем, например, контейнеры за силовым полем в комнате 283 на второй научной палубе? А комплект батареек и упаковка стимулянта на первом кольце верхнего геослоя? Попробуйте разгадать эти ребусы, пользуясь полученными навыками. Кто знает, возможно именно вам посчастливится найти какой-нибудь особенный, известный лишь создателям поворот сюжета? Попробуйте. В добрый путь!



ДИНАМИЧЕСКИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Всем хороши приключенческие игры, но, увы, чего-то в них не хватает. А если быть более точным, то не хватает в них динамики — все как-то слишком уж спокойно и неторопливо. Например, на вашего героя напал ужасный отвратительный монстр, что делает герой типичной приключенческой игры в подобной экстремальной ситуации? Нет, не бежит без оглядки и не вступает в честный (или не очень) поединок, он сначала попробует поговорить с монстром (вдруг он на самом деле разумный и добрый, и с ним можно мирно поболтать о погоде и видах на урожай), потом будет копаться в инвентории (что-то наподобие вещевого мешка, в котором хранятся подобранные ранее предметы) и поочередно попытается применить на монстра все, что там накопилось, например, будильник, булавку и складную лестницу. В динамических играх все куда более просто и сердито — вы применяете на монстра шестиствольный пулемет или двуручный меч и дело с концом. Но почему бы не совместить азарт динамических игр и удовольствие, получаемое от проделанной мыслительной работы, характерное для приключенческих игр, создавая игры, объединяющие элементы этих двух жанров? Игры, жанр которых является своеобразным гибридом — динамические приключения. И, конечно же, такие игры не замедлили появиться. Геймеры со стажем наверняка помнят *Flashback* и *Another World* — игры, совместившие в себе жанр приключенческих и динамических платформенных игр — их герои не только бегали и стреляли, но и разговаривали, применяли предметы, решали головоломки. Эти игры были столь популярны, что появились почти на всех игровых платформах того времени (*IBM*, *Sega*, *SNES*, *Amiga*, *3DO*). На *IBM* в 1993 году появилась не забытая и по сей день игра *Alone in the Dark* — она была примечательна не только своим мрачным сюжетом (типичная «ужасная история», повествующая о приключениях частного детектива в готическом особняке, населенном потусторонними монстрами), но и своим графическим исполнением — ее герои представляли собой трехмерные объекты — правда, выглядели они как ожившие иллюстрации к разделу стереометрии в учебниках геометрии, а задние планы все равно оставались рисованными. Но по тем временам впечатление было сильным — менялся ракурс, под которым мы наблюдаем за происходящим, более естественно выглядели движения персонажа. Подавляющее большинство представителей этого жанра ведут свою родословную от этой игры — их роднит и общая концепция, и использование трехмерного синтеза. Ярким примером современного представителя этого жанра на *Sony PS* является *Tomb Raider*. Героиня этой игры — отважная девушка-спецагент по имени Лора спускается в глубину древних мексиканских гробниц в поисках затерянного магического артефакта. Разумеется, никто так просто с магическими



артефактами не растает, и на долю Лоры выпадает немало опасностей и приключений — ее ждут и коварные ловушки и стаи кровожадных хищников, включая, например, таких экзотических, как тиранозавры. Игра, несомненно, порадует вас качеством своего графического исполнения — мир игры полностью трехмерен и полон ярких красок — древние заброшенные подземелья и гробницы, мрачные пещеры — все это выглядит почти как настоящее. Разумеется, игре присуще и такое достоинство, как захватывающий игровой интерес. И конечно же, игра не сводится к одному лишь непрерывному отстрелу всякой живности, имевшей несчастье попасться Лоре на глаза — чтобы выбраться из мрачных подземелий, иногда придется и подумать.

Помимо приключенческих игр с элементами аркады, есть и аркады с элементами приключенческих игр — хоть эти словосочетания и выглядят очень похоже, на самом деле это совсем разные вещи. Вы можете убедиться в этом на примере Time Commando — игры, вышедшей почти одновременно и на PC, и на Sony PS, и на Sega Saturn. Перед вами типичный представитель аркад нового поколения — синтезированные и прекрасно анимированные персонажи, выглядящие почти как живые, трехмерный, тщательно прорисованный мир и непрерывное действие, которое не дает вам расслабиться ни на секунду. Но вместе с тем присутствуют и некоторые элементы приключенческой игры — вам не придется исключительно только бороться за жизнь героя, лихорадочно нажимая на клавиши — иногда, чтобы достичь желаемой цели, вам придется и поработать головой. Вам предстоит играть за командос, выполняющего специальное задание в различных исторических эпохах — каменный век и Древний Рим, средневековье и технотронное будущее. И нигде вам не придется скучать, везде найдется, с кем подраться. Вашими противниками станут и саблезубые тигры, и первобытные люди, и легионеры, и львы на арене Колизея, не говоря уж о неисчислимых опасностях, поджидающих вас в более поздних эпохах.



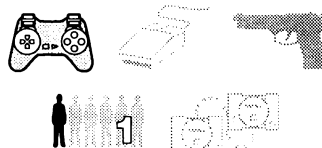
TIME COMMANDO

Темпоральный командос

ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Производитель Adeline Software
 Издатель Virgin Interactive
 Год 1996
 Размер 1 CD
 Размер сохраненной игры сохранение отсутствует

УПРАВЛЕНИЕ



СУТЬ ИГРЫ

Трехмерный боевик, слегка отягощенный выполнением определенно не боевой задачи. По долгу службы своего героя вы посетите разные исторические времена.

МОРАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ

Выполнение задания - "Спасение Любимой Девушки", просто обязывает вас ликвидировать почти всех - от горилл до испанок, от римских граждан до ковбоев. Никаких мозгов на стенах, все красиво.

Изображение**Играть в первый раз****Звук****Играть снова и снова****Сюжет/концепция****Играть с друзьями**

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

*играем все***+**

Очень яркая и колоритная графика и анимированные пейзажи, приятно радующие глаз. Много игровых миров, в каждом из которых свои обитатели, оружие и уклад жизни.

-

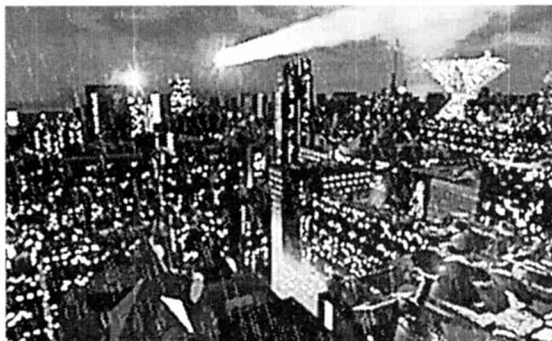
Невозможность вернуться на пройденный экран, ограниченная свобода действий.

=

Несколько удивительно милых часов в прекрасной сказке.



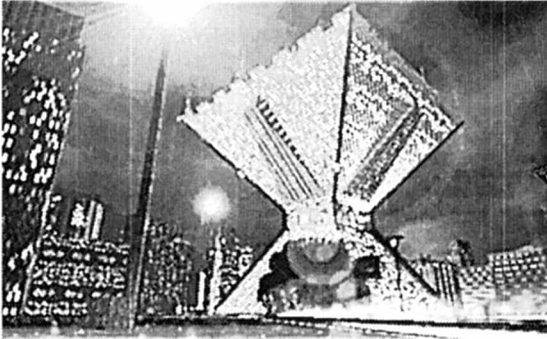
Общеизвестно, что красота — великая сила. Яркая книжная обложка, броская упаковка коробки конфет, оригинальный дизайн автомобиля — все это способно привлечь внимание потенциального клиента. Ведь так приятно видеть вокруг себя милые безделушки, радующие взор. Надо заметить, что фирма Virgin Interactive всегда учитывала эту особенность человеческой психологии. Выпущенные при ее участии игры, такие как Lion King, Screamer, The 11th Hour, Alladin, Manic Karts и другие, сильно разнятся по тематике. Объединяет их только одно — там есть на что посмотреть. Неважно, боретесь ли вы с кознями Стауфа в заброшенном особняке, мчитесь по городским закоулкам на скоростной машине или, вместе с львенком Симба, прыгаете с ветки на ветку. Неизменно перед вами насыщенные краски, четкие детали, удобный обзор. Рассматриваемая здесь игра Time Commando также не является исключением из правил. Результатом труда коллектива талантливых единомышленников стало появление на свет в высшей степени неординарного продукта. Его создатели потрудились на славу. Сцены былых времен, словно сошедшие с полотен именитых живописцев, прекрасно уживаются с фантазмагорическими видениями из будущего. Виртуальный мир, возникший в итоге сотрудничества Adeline Software и Virgin, порой заставляет забыть о суетности реального бытия. Грань, отделяющая историю от вымысла, едва ощутима.



Падает боеголовка. Успей загадать желание.

Крайне любопытен сценарий игры. Можно ли представить себе что-нибудь более захватывающее, чем путешествие по различным эпохам, сопровождаемое схватками с самыми немислимыми противниками? Не успев расправиться с пещерным медведем, вы встретите настоящего японского самурая, которого сменит средневековый рыцарь. Кроваожадные индейцы, солдаты кайзера Вильгельма, ужасные космические монстры и многие другие постараются остановить вас. Более сорока видов оружия, от примитивной дубинки до лазерного пистолета, задействовано в игре.

Раздел фантастики, посвященный перемещениям во времени, стар, как и сам жанр science fiction. Даже полному профану, хотя бы понаслышке, должен быть знаком роман The Time Machine, написанный сто лет назад Гербертом Уэллсом. Голливудские хиты более недавнего прошлого Back To The Future и Terminator широко известны нашему зрителю, а отечественный «Иван Васильевич меняет профессию» не сходит с экранов телевизоров уже несколько десятков лет. Характерной особенностью Time Commando стало совмещение двух распространенных направлений. На фоне четкой сюжетной линии, присущей играм жанра Adventure, развивается аркадное действо под недвусмысленным лозунгом «разбей их наголову». В игре нет дружественных вам персонажей. Вам не у кого спросить совета, и никто не встанет на вашу сторону. Бесчисленные создания, распространяемые могуще-



Будущее не за горами.



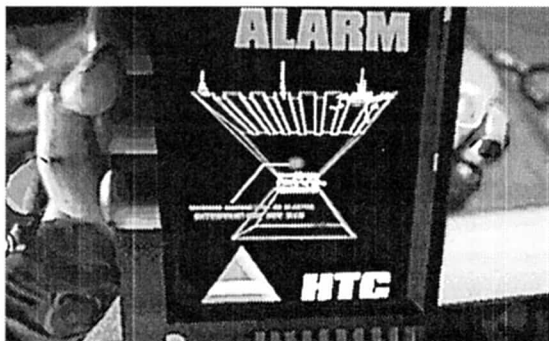
Где я? Кто я?

ственным вирусом, просто сходят с ума от ненависти, лишь завидев вас. Но лучше обо всем по порядку.

Мрачное пост-ядерное будущее. Солнца не видно, а зараженная атмосфера вынуждает людей носить защитные скафандры. Сверхсекретный центр исторических исследований ведет эксперименты, основной целью которых является изменение прошлого. Стэнли, рядовой сотрудник института, принимает смену. Он сверяется с графиком дежурств, и тут начинается самое интересное. Трудно с полной уверенностью сказать, что же произошло в действительности. То ли Стэн задремал, и все события явились плодом его бурной фантазии, то ли все случилось наяву — об этом можно только догадываться.

Вкратце фабула происшедшего такова. Один из служащих организации решил вмешаться в ход проводимых работ. С этой целью он заражает главный компьютер фирмы страшным вирусом. Паника охватывает институт. Странная сияющая сфера поглощает некую молодую сотрудницу, принимавшую участие в эксперименте. Стэна, как дежурного техника, вызывают на место событий и ... Существует расхожее поверье, утверждающее, что герой скрывается в каждом из нас. Стэну выпала участь проверить эту теорию на себе. Вместо устранения возникших неисправностей его ожидает фантастическое путешествие по временам и странам. Удастся ли ему обезвредить опасный вирус и спасти попавшую в переплет юную даму? Помочь ему в решении этой ответственной задачи предстоит вам.

Техника игры такова. Вы передвигаетесь по заранее установленному пути, изредка отклоняясь для обследования обнаруженных помещений. Экран перемещается вслед за вами. В большинстве случаев возврат к пройденным участкам становится невозможным. Вашей главной задачей является уничтожение вируса, поразившего головной компьютер. Память компьютера постепенно заражается, что отражено на игровом экране. Этот индикатор выполняет в игре роль секундомера. Кроме борьбы с рассылаемыми вирусом существами вам придется постоянно отслеживать время, оставленное для завершения уровня. «Сбросить» секундомер (т.е. частично дезинфицировать компьютер) вы сможете у синих полусфер, предварительно собрав как можно большее количество чистых схем памяти.



«Тревога!».

В самом начале игры вам выдается одна жизнь и один энергетический уровень. Это не зависит от выбранного вами уровня сложности игры. Дополнительные жизни, а также прочие бонусы вам придется находить. Гарантированных премий за поверженных соперников в игре не предусмотрено. На каждом уровне у вас может быть до шести видов оружия. Оружие не может выйти из строя и находится в рабочем состоянии на всем протяжении этапа, при этом стрелковое оружие нужно периодически перезаряжать. При переходе в но-

вый временной отрезок оружие, которое вы имели до сих пор, изымается. Таким образом, на первых шагах вы сможете драться только в рукопашном бою. Все остальное надо отбирать у поверженных соперников или находить в потайных местах. На каждом отрезке пути разбросано значительное количество бонусов, часть из которых скрыта. Расположение скрытых бонусов кажется абсолютно случайным. Подходящим местом для поиска являются бочки, сосуды, камни, мусорные кучи и т.д. Для удобства игрока существует подсказка. Остановившись у места, возле которого спрятан бонус, вы услышите звуковой сигнал. Будьте готовы к неприятным неожиданностям. Например, вместо ожидаемого кубика энергии на вас может обрушиться огромный валун. Нужно помнить, что продвинувшись вперед, вы теряете все упущенные бонусы.

Time Commando можно пройти на трех уровнях сложности. На уровне Easy противник сопротивляется вяло, а время не подгоняет. Этот уровень рассчитан на знакомство с игрой. С изменением уровня сложности возрастает количество врагов, повышается мощь их атак. Помимо этого начинает поджимать время. Кое-где отсутствуют синие полусферы, необходимые для сброса времени. Прохождение на уровне Normal для неопытного игрока может оказаться проблематичным. Игроки, осилившие Hard, могут считать себя экспертами аркадных игр. Победив на последнем этапе вирус, вы выполните возложенную на вас миссию.

Главное меню

После вступительной заставки («промотать» которую можно, нажав (X)) перед вами появляется основное меню игры. В нем вы можете сделать выбор из следующего:

Start — начать игру

Code — ввести пароль



Часовой на посту вспоминает о доме.



Главное меню игры.



Настроечное меню игры.

Option — произвести установку игровых параметров

Переключение между функциями производится при помощи стрелок. Вокруг действующего окна появляется красная вращающаяся рамка. Чтобы войти в соответствующее подменю, нажмите **⊗**. Для возврата в главное меню нажмите Треугольник. Последняя функция является стандартной для всех меню. С ее помощью можно вернуться, в зависимости от ситуации, в предыдущее или главное игровое меню.

Меню установки параметров игры (Option)

В этом меню вы можете отрегулировать звук и изменить раскладку клавиш.

Sound — работа со звуком

Control — выбор конфигурации джойстика

Установка звука

Здесь вы можете сделать следующее:

Sound

Изменить громкость звуковых эффектов. Уменьшить или увеличить звучание можно, перемещая стрелки. Изменение цвета от зеленого к красному отражает происходящие изменения.

Music

Изменить громкость музыкального сопровождения (подобно предыдущему).



CD

Изменить громкость музыки в формате CD Audio. Производится аналогичным образом.

Stereo

Переключение звука со стерео на моно.

Balance

Настроить баланс при помощи стрелок.

Выбор конфигурации джойстика

Вы можете сделать выбор из пяти конфигураций джойстика от А до Е. Кнопки и клавиши будут показаны спереди (Front View) и сзади (Rear View).

По умолчанию в игре действуют следующие клавиши и их комбинации:

Передвижения

- двинуться вперед
- ↓ двинуться назад
- ↑ поворот по часовой стрелке
- ← поворот против часовой стрелки
- L2** отклониться влево
- R2** отклониться вправо
- △** длинный прыжок вперед
- ×** отпрыгнуть

Бой без оружия

- + **←** удар левой рукой
- + **→** удар правой рукой
- + **↑** удар ногой
- + **↓** защититься/отразить удар

Ручное оружие (дубинка, меч, булава, большой нож)

- + **←** удар слева
- + **→** удар справа
- + **↑** лобовой удар
- + **↓** защититься/отразить удар

Прочие виды оружия (камни, арбалет, пистолеты и пр.)

- + **←** повернуться влево и прицелиться
- + **→** повернуться вправо и прицелиться
- + **↑** стрелять/метать
- + **↓** перезарядить оружие



Специальные движения

При атаке двумя пистолетами на Wild West:

L2 перекатиться влево

R2 перекатиться вправо

При игре на Beyond Time:

L2 прыжок с круговым вращением влево

R2 прыжок с круговым вращением вправо

→ сальто вперед

↑ сальто назад

□ + ← удар ногой с разворота

□ + → удар рукой справа

□ + ↑ удар ногами в прыжке

□ + ↓ пригнуться (до вируса)

□ + ↓ прикрыть лицо (при схватке с вирусом)

○ поиск/действие (например, провести поиск скрытого бонуса, включить механизм, открыть дверь, взобраться вверх по лестнице и т.д.).

SELECT выбор оружия. При помощи этих клавиш можно выбрать один из шести видов оружия, представленных в нижней части экрана (в том случае, если подходящее оружие доступно). Окна, в которых показано оружие, расположены в соответствующем порядке.

R1 / L1 с помощью этих клавиш можно перейти от вида оружия, которое вы используете (оно подсвечено красной рамкой), к следующему по порядку, либо к предыдущему.

START pause — вывод на экран игрового меню.

Начало игры (Start)

В этом меню игроку доступны следующие функции:

Выбрав Start, вы начинаете новую игру.

Вам необходимо выбрать уровень сложности.

Их в Time Commando три:

Easy — простой

Normal — нормальный

Hard — трудный



Выбор уровня сложности.



Start Code

Каждому временному отрезку в Time Commando определен восьмибуквенный пароль. При вводе пароля сохраняются количество энергетических уровней и дополнительные жизни, которые были у вас на момент завершения предыдущего этапа. Кроме того остаются без изменений процент зараженной памяти главного компьютера и схемы чистой памяти (разумеется, если они у вас остались). Переключение между буквами и вращение алфавитных колес производится клавишами крестовины. При удержании клавиш вращение колесика заметно ускоряется. Для удобства игрока выбранная буква подсвечивается.

Режим демо

В Time Commando существует особый демо-режим. Если, находясь в главном меню, вы бездействовали в течение некоторого времени, происходит автоматический запуск демо. Проигрываемое демо зачастую зависит от уровня сложности последней сыгранной вами игры. Чтобы выйти из демо-режима, нажмите (X).

Описание игрового экрана

Информация на экране

Жизненная энергия игрока (верхний левый угол)

Уровень энергии показан как более или менее полные «батареи». Вы можете иметь максимум четыре батареи. При точных попаданиях врага ваша энергия уменьшается. Когда уровень энергии упадет до нуля, вы умираете.

Дополнительные жизни

Число дополнительных жизней может достигать трех. Каждый раз, когда вы умираете (т.е. у вас не осталось больше энергии, или вирус полностью овладел памятью компьютера), вы можете продолжить игру, если у вас имеется дополнительная жизнь. В этом случае ваша энергия будет восстановлена до полного уровня (число батарей останется неизменным). В течение «перезарядки» батарей вы неуязвимы.

Жизненная энергия врага (правый верхний угол)

Каждый раз при встрече с врагом вы увидите красные полоски, отражающие его жизненный уровень. Этот уровень будет постепенно уменьшаться во время вашей атаки. Когда он достигнет нулевой отметки, противник повержен.



Индикатор зараженной памяти (по центру сверху)

Во время игры вирус заражает память компьютера ЦТИ. Этот индикатор показывает прогресс болезни. За несколько минут до полного заражения вы услышите непрерывный нарастающий звук. Когда память будет полностью заражена, вы умрете. Если у вас нет дополнительных жизней, игру придется начинать заново.

Запас чистой памяти (нижний правый угол)

По ходу игры вы должны собрать как можно больше неинфицированных схем памяти. Они должны быть инсталлированы в терминалы загрузки памяти для того, чтобы предотвратить распространение вируса.

Имеющееся вооружение

Каждый уровень располагает оружием, относящимся к данному отрезку времени. Вы найдете его, уничтожив врага, подняв с земли или найдя в укромных местах. Получив оружие, вы увидите его изображение в соответствующих окнах. Там же появится дополнительная информация. Для каждого вида оружия, требующего пополнения боезапаса, количество имеющихся в распоряжении боеприпасов показано над этим оружием. Для оружия с обоймой, маленькие белые полоски укажут вместимость обоймы и количество зарядов. Если обойма опустела, но у вас все еще есть заряды для этого вида оружия, необходимо перезарядиться. Подсветка обозначают оружие, выбранное для боя.

Игровое меню

По ходу действия с помощью клавиши Start можно вызвать на экран игровое меню. В этом случае в игре наступает пауза. В предлагаемом меню присутствуют следующие пункты:

- Continue** — вернуться в игру.
- Sound FX** — изменить громкость звуковых эффектов.
- Music** — изменить громкость музыкального сопровождения.
- Balance** — настроить баланс.
- Quit** — выйти из игры.



«Он сказал: «Поехали».

Информация на экране после прохождения уровня

Время (Time)

Показывает итоговое время, за которое пройден уровень.



Чистая память (Memory Clean)

Количество дезинфицированной памяти главного компьютера фирмы. Указывается в процентах.

Скрытые бонусы (Hidden Bonuses)

Процент скрытых бонусов, обнаруженных на пройденном уровне.

Потайные места (Hidden Rooms)


Общая сумма скрытых пространств, которые вы сумели разыскать на уровне. Указана в процентах.

Описание предметов

Чистая память (синие микросхемы)

Чистые схемы памяти, необходимые для сдерживания распространения вируса. Их необходимо собрать как можно больше.

Терминал подкачки памяти (синяя полусфера)

При необходимости использовать терминал подкачки памяти, подойдите к нему и нажмите . Все собранные вами чистые схемы памяти будут посланы в атакуемый вирусом главный компьютер.

Очки жизненной энергии (желтые кубики)

Наступив на желтый кубик, вы отвоевываете немного энергии. Количество получаемой при этом энергии ограничено числом жизненных «батарей», которыми вы располагаете в данный момент (от одной до четырех).

Очки жизненной энергии (красные кубики)

Наступив на красный кубик, вы получаете бонус, равный одной «батарее» жизненной энергии. Как и прежде, количество получаемой при этом энергии ограничено числом «батарей», которыми вы располагаете.

Энергетический уровень (желтая «батарея»)

Взяв желтую «батарею», вы восстанавливаете до максимума свою текущую жизненную энергию и прибавляете к ней дополнительный уровень. Число жизненных батарей не может превышать четырех.

Дополнительная жизнь (треугольник)

Игра закончится, если уровень вашей жизненной энергии достиг нулевой отметки, либо вирус заразил всю память главного компьютера. Но если вы обладаете дополнительной



жизнью, у вас появляется шанс. Мерцающая фигурка Стэна вновь появится на месте его гибели. Во время мерцания вы неуязвимы. Так как при использовании дополнительной жизни часть зараженной памяти очищается, ваш текущий жизненный уровень восстанавливается до предельной отметки. Тем не менее, вы теряете одну из жизней

Описание уровней

Прохождение писалось для уровня Easy. В зависимости от выбранного уровня сложности возможны незначительные отклонения.

Доисторическое время (Prehistory)

Соперники

Доисторические люди. Наши далекие предки, поочередно встающие на защиту родных мест, будут первыми, кто встанет на вашем пути. Облаченные в звериные шкуры, эти потомки Адама и Евы не смогут утратить храброго Стэна. Воины с дубинками и копьями наиболее опасны. В борьбе с ними начать стоит с подобранных по дороге камней. При сражении вплотную практически все они применяют элементы рукопашного боя. У них довольно-таки приличная реакция, возрастающая с изменением уровня сложности.

Уровень жизненной энергии: 1, 2

Саблезубые тигры. Не так уж приятно столкнуться с этими хищниками на узкой горной тропинке. И как ни жаль будет убить животное, отсутствующее даже в Красной Книге, вам все-таки придется на это пойти. Огромные клыки тигра впечатляют, а его могучие лапы могут доконать вас в ближнем бою. В борьбе с ним стоит применить копьё, а за неимением такового подойдет нож. Рычащий хищник обычно пропускает удары. Это стоит учесть. Его прыжок, представляющий серьезную угрозу, едва заметно выдает себя.

Уровень жизненной энергии: 3

Обезьяны. Обезьяны лет минувших не так уж сильно отличались от нынешних. Все те же повадки, все то же копирование человеческих манер. Прыжок двумя ногами вперед — их основной способ нападения. Скорость, с какой они атакуют, довольно высока. Са-



Похороните его рядом с тропинкой.



мой сильной из них является здоровая чело-векообразная обезьяна — вылитый орангутанг. Дубинка и копье способны справиться с ними.

Уровень жизненной энергии: 2, 3

Пещерный медведь. Этот огромный неповоротливый хищник ждет вас на закуску. Правда, кто кем будет закусывать, пока неизвестно. Его огромные лапы убьют вас за несколько заходов, так что будьте внимательны. Большая дубинка может склонить чашу весов на вашу сторону. Иногда меняйте ее на копье. Остальные виды оружия вряд ли помогут вам.

Уровень жизненной энергии: 4



Косолапому мишке кажется, что вы — горшок с медом.

Виды оружия

Стандартное (руки, ноги). Как вам не повезло! Начиная прохождение нового отрезка времени, вам предстоит довольствоваться самыми простым оружием, всегда находящимся «под рукой» (или под ногой). К сожалению, захватить с собой что-нибудь из предыдущей эпохи невозможно. Впрочем, при умелом использовании, и эти жалкие средства помогут вам выстоять, особенно при встречах со слабым противником.

Камни. Подбирая по дороге камни, вы ограждаете себя от излишних волнений. С их помощью можно предварительно поднять сопернику энергетический уровень, тем самым избавив себя от преждевременных столкновений, а лишь затем прикончить его в близком бою. Для того, чтобы провести атаку, сперва нажмите клавишу . Если вы прицелились успешно, на фигуре соперника появится символическое изображение мишени. Необходимо заметить, что при высоком уровне сложности, противостоящие вам бойцы неплохо увертываются от летящих в них камней. Если в свою очередь, уклониться удалось вам, упавший камень желательно быстренько поднять, пополнив свой запас. Камни наиболее эффективны против людей и, в меньшей степени, в сражении с тиграми.

Каменный нож. Нападений с применением ножа на вас не будет. Поэтому это орудие убийства сперва необходимо отыскать. Оно поможет пройти первого саблезубого тигра, встретившегося вам. Применив нож, вы, кроме того, сможете проще расправиться с несколькими древними людьми. Нож разит лишь с ограниченного расстояния. К счастью, он не ломается и безотказно действует (как и прочее подобное оружие) на всем протяжении пребывания Стэна в первобытном мире.

Дубинка. Дубинка, отнятая по пути, сослужит вам добрую службу в сражении с орангутангом. Это старое доброе орудие стоит держать наготове вплоть до взятия копья, лишь изредка подменяя его камнями. Обладая несколько большим, по сравнению с ножом, ра-



диусом действия, дубинка значительно мощнее последнего, но и требует дополнительного времени для замаха.

Копье. Копье, пожалуй, наиболее быстрое и дальнобойное оружие на этом отрезке игры. Несколько точных попаданий могут прикончить обезьяну или саблезубого тигра. С копьеносцем, возможно, придется повозиться. Парируя его выпады, нужно выбирать подходящие моменты для ответных атак. Определенную пользу от копья можно извлечь при схватке с пещерным медведем.

Здоровая дубинка. Эту дубинку, которая больше похожа на полено, вы найдете на старте второго уровня. По виду она весит не меньше тонны, поэтому ходить с ней крайне обременительно. Зато в самом конце уровня она поможет вам одолеть медлительного пещерного медведя. Размахнуться такой дубинкой стоит массу усилий и времени, а медведь в любой момент может огреть вас своими лапищами. Внимательно следите за его движениями.

Прохождение

Первый уровень

Идите по дорожке, уходящей вправо. Возьмите два камня, лежащие рядом. Здесь вас ожидают первые соперники в игре — два доисторических человека. Разберитесь с ними, не применяя камни, а затем двигайтесь вперед. В кустах по левой стороне поищите каменный нож. Он может пригодиться в будущем. Впереди вы заметите саблезубого тигра, дожидаящегося вас за уступом скалы. Бросьте в него два камня, а затем наносите удары ножом. Прикончив хищника, возьмите в дальнем углу (примерно там, где находился тигр) куби-



Заходи по одному.

ки энергии и продолжайте движение вправо. Не проводите поиск вблизи черепа — это чревато неприятностями. Несколько шагов спустя, слева от вас разыщете камни, припрятанные в скале. Мгновение спустя, на вас покатаются камни. Постарайтесь увернуться от них. Здесь вас дожидаются два доисторических человека, ищущих приключений на свою голову. Доставьте им их! Кстати, второй из них держит дубинку, которая достанется вам в случае победы. Первобытная женщина слегка поспротивляется, запустив в вас камнем, а затем уйдет восвояси. Слева по ходу движения можно отыскать красный энергетический кубик. Далее у синей полусферы почистите память и продолжайте путь. Напротив полусферы, по левой стороне возьмите четыре камня. Через пару шагов мимо вас пронесется огромный валун, который, качаясь взад вперед, преградит вам дорогу. Улучите момент и постарайтесь преодолеть этот отрезок. Лучше всего это сделать в прыжке. Спустя



несколько мгновений на вашем пути возникнет орангутанг. Не тратьте на него камни — это малоэффективно. Вместо этого используйте дубинку. Одолев обезьяну, не забудьте взять дополнительную жизнь. По правой стороне вас поджидают два человека с дубинками. Убейте их. Идя дальше, вы рискуете стать жертвой обвала. Обвал, пожалуй, слишком громкое слово для нескольких катящихся камней. Пройдите еще чуть-чуть, и с первым уровнем покончено.



Встреча с пещерным гризли.

Второй уровень

На втором уровне доисторической эпохи вы обнаружите себя в пещере с наскальными изображениями. Сверху вас будут обстреливать камнями. Успешно увертываясь от камней, вы сможете их затем подобрать. Возьмите здоровую дубинку справа от вас. Подойдя к отвесной стене, поднимитесь вверх к выходу из пещеры. Вас встретят двое недружелюбных предков, вооруженных дубинками. Уничтожив их, двигайтесь влево. Вы повстречаете копыеносца. Победив его, вы добавите к своему арсеналу копьё. Продолжив движение влево, вы встретите очередного копыеносца. Далее вас поджидают две небольших обезьяны. Пройти их не составит особого труда. Двигайтесь дальше и не забудьте взять жизнь слева от вас. Затем продолжайте движение, держась подальше от обрыва. В этот момент сверху на вас спрыгнет еще одна обезьяна. Разберитесь с ней, тут же взяв красный кубик жизни. Сверните налево и подойдите к краю пропасти. Перепрыгните через нее и очистите память у синей полусферы. Вас поджидают два врага: снова копыеносец и, что посерьезней, саблезубый тигр. Преодолев эти маленькие трудности, спускайтесь вниз по ступенькам. Здесь следует соблюдать осторожность — при неточном движении Стэн может упасть в пропасть. Взяв четыре схемки, вы повстречаете на своем пути неприятельский дуэт, состоящий из копыеносца и «каменосца». Одолев их вы увидите перед собой огромного медведя. В борьбе с ним сперва стоит попробовать здоровую дубинку. Она тяжела, поэтому Стэну трудно замахиваться. Если борьба идет не в вашу пользу, перейдите на копьё. Этот вид оружия более динамичен. После схватки с медведем возьмите красный кубик энергии. Вас ждет путешествие в следующую эпоху.

Римская империя (Roman Empire)

Соперники

Девушка с ножом. Приятное знакомство на старте уровня, не так ли? Однако эта милая девушка, прогуливающаяся в одиночестве, вместо того, чтобы поболтать о погоде, так



ДИНАМИЧЕСКИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

и норовит заколоть вас. Какой суровый прием! Стэну придется обезоружить ее, но добровольно она не сдастся.

Уровень жизненной энергии: 1

Римский гражданин. Спешащий по своим делам патриций, завернутый в тогу, лишь на секунду замедлил свой шаг, желая покарать странного простолюдина. Его движения полны изящества, будто он на досуге брал уроки танцев. Короткий меч, которым он бьет-ся, пригодится вам в дальнейшем.

Уровень жизненной энергии: 2

Воины с щитом и мечом. Римские легионы против рядового техника из будущего! Эти ребята немного тяжеловаты в своих доспехах. Поодиночке они не страшны. Лишь объединившись, они в состоянии заставить вас поволноваться. Щит и шлем защищают их от прямых ударов, поэтому целесообразным будет чередование лобовой атаки с боковыми выпадами.

Уровень жизненной энергии: 1, 2

Воины с коротким мечом. Этот бойцы гораздо более быстры. Шлем служит им надежной защитой против ударов сверху. Их разящие выпады заставят вас проявить чудеса изворотливости. Нападение без оглядки не принесет вам успеха, особенно на серьезном уровне сложности. Вы вспомните эти слова в начале второго уровня.

Уровень жизненной энергии: 2

Мавры. Темнокожий мастер античного кикбоксинга вовсе не собирается выяснять, на чьей вы стороне. Этот двухметровый гигант мог бы стать отличным баскетболистом в наше время. Но раз уж Стэн в Римской империи, придется ему увертываться от длинного мавра. Меч довольно легко справится с этой проблемой.

Уровень жизненной энергии: 1

Бондарь. Трудовой люд также желает внести свою лепту. Вместо того, чтобы смастерить бочку для какого-нибудь остроумного философа, этот ремесленник хватается под ру-



Заткни его: и фонтану нужно отдохнуть.



Пока нет врагов, можно расколошматить все эти статуи.



ку первое, что ему попало — днища тех же бочек. Впрочем, его фантазия этим не ограничивается. Мгновение спустя, он выхватывает меч. Сражаясь с ним, не надо забывать о кувшинах, летящих с балкона соседнего дома. Выгодно занятая позиция предотвратит возможные неприятные последствия.

Уровень жизненной энергии: 1

Скульптор с молотком. Этот престарелый ваятель, вооруженный молотком и зубилом, в силу своего возраста не сможет оказать достойного сопротивления.

Уровень жизненной энергии: 1

Воин на коне. Вероятно, это командующий небольшого отряда. Если вам удастся обойти небольшое каре, командиру придется нелегко. Он вовсе не собирается спешиться, поэтому биться придется, в основном, с лошадью. Ее копыта представляют для вас определенную угрозу. После вашей победы его малочисленный отряд рассеется сам по себе.

Уровень жизненной энергии: 3

Лев. Похоже, что царя зверей давно не кормили. Челюсти этого свирепого хищника нацелены на вас, а могучие лапы представляют особую угрозу. С прыжками у него тоже все в порядке. Меч поможет вам прикончить разъяренного зверя. Частая смена направлений атаки выглядит разумной.

Уровень жизненной энергии: 3

Гладиатор с трезубцем и щитом. Уровень близится к завершению. Осталось совсем немного. Но праздновать победу еще рано. Раб, вооруженный неприменными атрибутами гладиаторских боев, встанет на вашем пути. Несмотря на кажущуюся мощь, сила нападения этого воина весьма относительна.

Уровень жизненной энергии: 2

Гладиатор с топором. Этот боец встретит вас на арене. Вся ваша задача сводится к своевременному уклонению от опускающегося топора. Медлительность раба гарантирует вашу победу.

Уровень жизненной энергии: 3

Бык. За неимением лучшего, бык готов обрушить свою ярость на вас. Набор его движений типичен для этого представителя фауны. Удару рогами, как правило, предшествует длительный разбег. Вовремя отпрыгивая в сторону, вы избавите себя от малоприятной роли дичи. Находясь вблизи от соперника, бык брыкается задними ногами. В бою с ним существенную помощь вам окажет топор, изредка сменяемый трезубцем.

Уровень жизненной энергии: 4

Виды оружия

Стандартное (руки, ноги). Идея рукопашного боя в напичканном холодным оружием античном мире может показаться сумасшедшей. Даже безоружный негр вряд ли окажется вам по зубам. Остается признать, что в ваших конечностях здесь нет никакой надобности.



Нож. Отняв это холодное оружие у юной красавицы, вы с удивлением обнаружите, что не испытываете в нем не малейшей потребности. И в самом деле, чем же может помочь коротенький нож супротив меча, топора или трезубца?

Короткий меч. Основной вид оружия на этом этапе. Серия точных попаданий способна вывести из строя любого противника (исключение составляет бык). Меч одинаково хорош как при борьбе с долговязым негром, так и в сражении с римским легионером. Крепко удерживая его рукоять, вы безболезненно пройдете почти до самого финиша.

Праца с камнями. С применением камней вы уже знакомы по предыдущей эпохе. Никаких особых отличий не будет и здесь. Использовать камни против быка совершенно бессмысленно.

Трезубец с щитом. Это страшное орудие убийства достанется вам на подходе к арене гладиаторских боев. Оно разит противника с довольно-таки приличного расстояния. Остается лишь пожалеть, что его не удалось добыть раньше.

Топор. Топор чем-то напоминает мощную дубинку из предыдущей эпохи. Та же неторопливость движений, вызванная тяжким весом смертоносного орудия, тот же длительный замах. Правда пещерного медведя заменил бык, значительно более резвый, чем его предшественник. Ввиду этого размах надо начинать заблаговременно, постоянно держа под контролем положение быка. Своевременное использование топора решит исход борьбы.

Прохождение

Первый уровень

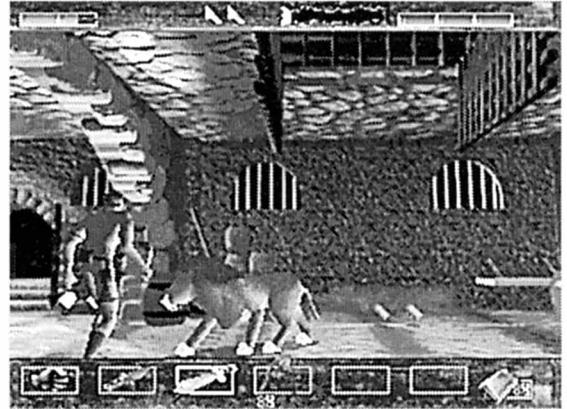
Добро пожаловать в Священную Римскую империю! Для разминки вас поджидает некая жрица любви, прячущая за спиной нож. Этот нож в случае победы вы сможете присвоить. Вслед за ней Стэну предстоит схватка с гражданином, вооруженным коротким мечом. И это оружие может стать вашим. Забив противника, сбегите вниз по лестнице. Следующий соперник, помимо меча, наделен еще и щитом. Разберитесь с ним и идите направо. На вас нападет пара воинов. Задайте им жару. Прямо за памятником можно найти красный кубик энергии. Продолжая движение направо, вы заметите агрессивно настроенного мавра, который попытается испортить ваш день. Покажите ему, чему вы научились за это время, и следуйте дальше. Сместитесь правее и почистите память у синей полусферы. У моста вас встретит воин с коротким мечом. Поговорив с ним по душам, следуйте дальше. Вы



Ваша тушка будет хорошо смотреться наколотой на эти острые колья.



Экскурсия по римскому Форуму.



Как жаль, что вы не окончили ускоренные курсы укротителей.

увидите ворота, которые закроются при попытке пройти их. Тут можно применить прыжок. Во дворе надо постараться увильнуть от падающих сверху горшков. Из открытых дверей появится воин с коротким мечом. Убейте его, а затем войдите в эту дверь и возьмите там жизнь. Выйдя назад, вы увидите ремесленника (то ли кузнец, то ли бондарь), катающего в вашу сторону крышки от бочек. Одолев его, возьмите пращу, лежащую у бочки. Немного далее вас ждет встреча с очередным воином, вооруженным коротким мечом. Идите правее, а после того налево. Там прикончите собрата предыдущего бойца. Войдите в дверь, находящуюся по правую руку от вас. В зале, полном античных скульптур, трудится некий старец, как и все, недовольный вашим появлением. Его молоток и зубило готовы обрушиться на вашу голову. Лишите его подобного удовольствия и идите на выход. Сразите по пути еще нескольких воинов, вооруженных мечами. Войдите в центральные ворота, и вы на следующем уровне.

Второй уровень

Выйдя из ворот, вы увидите четырех воинов, отрабатывающих строевую подготовку. Двое вступят в бой сразу, остальные присоединятся позже. Пройдя этот заградительный кордон, вы повстречаете одинокого всадника, гарцующего на покрытой попоной лошади. Победенный всадник исчезнет с поля битвы, а потерявшая управление лошадь поскачет своей дорогой. В правом верхнем углу вас поджидают два воина, снабженных мечами. Сразите их и следуйте дальше. Двое ворот закроются перед вами, чтобы заманить вас в ловушку. Раздвижные ворота на земле приведут Стэна к следующему сопернику — могущественному царю зверей.

Справившись с ним, сместитесь влево. Рядом с бочкой скрыт красный кубик энергии. Далее вас ждет черный, как смоль, мавр. Прикончив его, почистите память у синей полусферы и поищите пращу с пятью камнями (у мешков). Неподалеку вы встретите воина с мечом. Затем идите направо и поднимитесь по лестнице. Вы увидите гладиатора, на-



деленного трезубцем и щитом. В случае победы их можно забрать себе. Двигайтесь вверх по лестнице. Вояка настолько разгорячился, что скинул с себя одежды. Но это еще не проблема. Экран уйдет влево и вы окажетесь на арене для битв гладиаторов. Один из них, вооруженный топором, кажется готов излить на вас весь свой гнев. Второй размахивает трезубцем. Пустите в дело свой трезубец, и, при удачном стечении обстоятельств, ваш арсенал дополнится топором. Едва отдышавшись, приготовьтесь к сражению с диким быком. Чередуйте трезубец с топором (топор предпочтителен). На этом заканчивается очередной уровень.

Средневековая Япония (Japanese middle age)

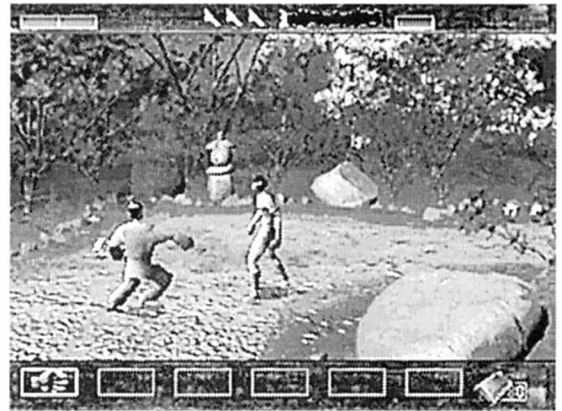
Соперники

Мастера восточных единоборств. Первый представитель этого славного клана, испустив боевой клич, нападет на вас в знаменитом японском каменном саду. Тренировка на свежем воздухе — можно ли представить что-нибудь лучше? Впрочем, это чересчур просто. В дальнейшем на Стэна будут нападать парами. Каратисты тех лет удивительно похожи на сегодняшних собратьев — резкие прыжки, четкий блок, точные удары ногами. Если время терпит, стоит испытать свои силы и отложить в сторону оружие, проведя бой на равных.

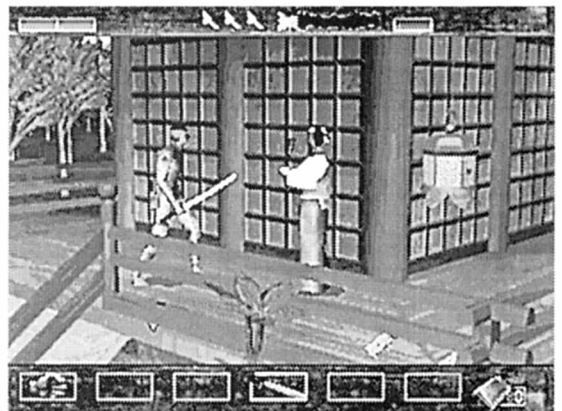
Уровень жизненной энергии: 1, 3

Нинзя. Нет, это вовсе не те милые черепашки-нинзя, завоевавшие сердца миллионов. Грозные бойцы, экипированные в традиционные черные костюмы, подвергнут вашу стойкость жестокому испытанию. Острые, как бритва, звездочки искалечат и не такого, как вы, а опасные подсечки, сменяемые ударами с разворота, заставят вас действовать осмотрительнее. Да и саблями они владеют прекрасно. Надо думать, что с этими врагами вы управитесь.

Уровень жизненной энергии: 1, 2



Даже в кусты спокойно не дадут сходить.



Самурайский кодекс чести для вас не писан.



Гейша. Рядом с вами гейша, но ничего не предвещает ни приятных наслаждений, ни, на худой конец, чаепития. В вашу сторону один за другим летят странные сувениры. Может быть, это знаки вежливости и гостеприимства? Истратив запас вееров, приунывшая гейша безропотно дожидается своей участи. Собрав упавшие веера, можете поболтать с ней, если знаете японский.

Уровень жизненной энергии: 1

Крестьянка с цепом. Ох и нелегко же труд жителей села! Вот и эта японская крестьянка вкалывает, не покладая рук, изредка хватаясь за поясницу. Она ловко рассекает воздух этим необычным оружием. Впрочем, в стране восходящего солнца найдутся соперники и посерьезнее.

Уровень жизненной энергии: 1

Сумоист. Видевшим хотя бы однажды схватки борцов сумо наверняка запомнилось это зрелище. А теперь и Стэна вызвали на поединок, правда, не спросив его желания. Конечно, такой «увесистый» боец не сможет порхать, как бабочка. На помощь пришел довольно неожиданный способ. Сжавшись в комок, боец перекачивается по направлению к противнику и атакует. При борьбе с ним стоит почаще применять боковые выпады.

Уровень жизненной энергии: 2

Пожилой мастер боевых искусств. Для начала вас ждет представление под названием левитация. Стиль боя, который демонстрирует старикан, чем-то напоминает ушу. Обратные сальто могут обмануть новичка, но не собьют с толку Стэна. Ударов ногами стоит опасаться лишь в ближнем бою. Вполне проходимый противник.

Уровень жизненной энергии: 2

Воины с самурайскими мечами. Вот это более серьезно. И если первый из них вполне по зубам, то следующий, усиленный вторым мечом, действительно крепкий орешек. Постоянные блоки прекрасно уживаются в нем с мучительными ударами, а его реакция превосходна. На этого воина стоит обратить особое внимание.

Уровень жизненной энергии: 2

Огнедышащий дракон. Под конец вам встретится огромный дракон, неизменный атрибут восточных карнавальных шествий. Огонь, изрыгаемый им, поражает неприятеля с любого расстояния, а удары хвостом и головой значительно усиливают и без того мощное нападение. Подобранный ранее меч сослужит вам добрую службу. Целесообразно атаковать сериями.

Уровень жизненной энергии: 4



Борец сумо не колобок - куда от вас не укатится.



Виды оружия

Стандартное (руки, ноги). Пригодно лишь для тренировок да милых бесед с гейшей. В остальном стоит отложить применение рукопашного боя до последующих уровней.

Веер. Коллекцию великолепных японских вееров вы соберете, повстречав гейшу. Веера — слабое утешение при столкновениях с серьезным противником. Однако с их помощью вы сможете незначительно снизить энергетический уровень вашего соперника, особенно, если расстояние до него велико.

Сабля. От сабли нет совершенно никакой пользы. Что на подступах к дракону, что при борьбе с ним, ее использование не приведет ни к чему хорошему. Сабля по всем показателям уступает самурайскому мечу.

Звездочки нинзя. Придется показать чудеса ловкости, чтобы избежать попаданий в вас летящих кусочков стали. Кстати, звездочки прекрасно рикошетят от стен. Подобрав несколько штук, вы сможете слегка облегчить прохождение уровня. Наличие у вас звездочек нинзя в комбинации с веерами усилит ваши позиции. Надо сказать, что на трудных уровнях сложности противники хорошо уклоняются от бросков.

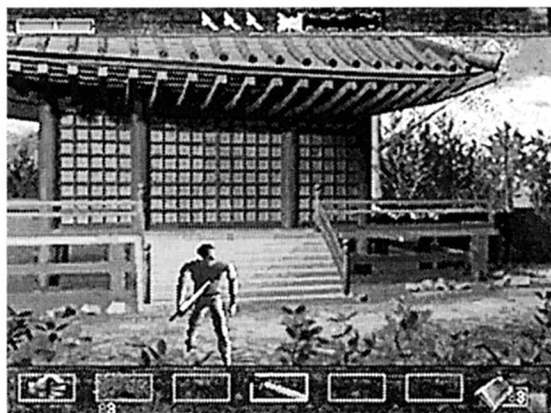
Самурайский меч. Основное оружие в средневековой Японии. Меч подходит при схватках с любым противником. Его стоит рекомендовать при сражении с огромным драконом — главным препятствием в прохождении этого отрезка времени. Как общее правило, не стоит забывать чередовать прямые наскоки с боковыми выпадами.

Огненные шары. Если бы раньше! Запоздалый подарок облегчит борьбу с многочисленными нинзя, но дракон-то уже пройден! Впрочем, даже на нинзя запасов огня может не хватить. В этом случае быстро возвращайтесь к мечу — спасительной соломинке этого уровня.

Прохождение

Первый уровень

Вас встретят два мастера восточных единоборств. Преодолев этот заслон, возьмите красный энергетический кубик, спрятанный у статуи. Идите дальше и поищите саблю справа от вас. Следуйте направо за мост. Вслед за вами выскочит нинзя, размахивающий саблей. Второй нинзя забросает вас звездочками. После победы над ним возьмите жизнь и продолжайте путь вверх по лестнице. Справа вас встретит гейша, которая вовсе не собирается обласкать вас. Вместо этого она забросает вас веерами. Постарайтесь увернуться и прихватите




Нинзя притаились за забором.

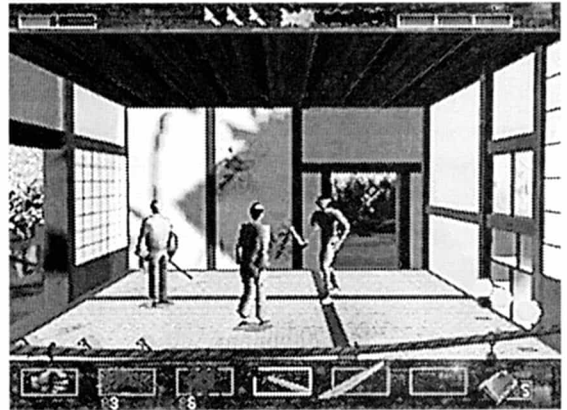


несколько для себя. Еще правее находится синяя полусфера, где, по традиции, нужно очистить часть памяти. Вернитесь чуть назад и спуститесь вниз по лестнице. Парочка воинов, выраженных не то для каратэ, не то для джиу-джитсу, попытается остановить вас. Совершая бесчисленные сальто, эти порхающие словно бабочки бойцы вовлекут вас в свой хоровод. Расправившись с ними, идите вправо. Очередной нинзя постарается задержать вас. В левом верхнем углу у забора возьмите красный энергетический кубик. У стога японская крестьянка деловито обмолачивает сено. Заметив вас, она без промедления превратит орудие труда в орудие убийства. Заправски орудуя цепом, эта труженица села преградит вам путь. Убив ее, войдите в хижину и возьмите там жизнь. Вернитесь обратно во двор. Там вас поджидает отъевшийся сумоист, решивший продемонстрировать свое искусство. Встреча с горой мышц и жира всегда опасна, но что поделаться... Проскочив это последнее препятствие, подойдите к воротам, и вы на втором уровне.

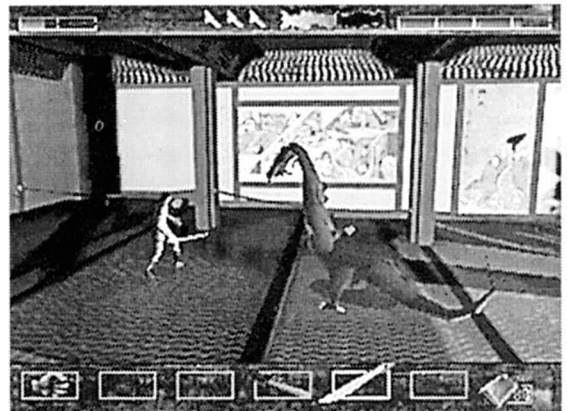
Второй уровень

Во дворике вас дожидается пожилой мастер боевых искусств, жаждущий проучить незваного чужеземца. Вслед за ним на сцене появляется нинзя, метаящий звездочки. Впрочем, вы готовы и не к такому. Умело уклоняясь, подберите несколько штук. Двигаясь вверх по лестнице, вы повстречаете воина с самурайским мечом. Победив соперника, возьмите меч себе и продолжайте путь. Справа от вас покажется дверь. Войдите туда.

В комнате находятся два борца, оттачивающие технику восточных единоборств. Как вы не вовремя! Они тут же объединяют свои усилия в борьбе с вами. После того, как с ними покончено, подойдите к синему зонтику и нажмите . Вы возьмете красный кубик энергии. После этого идите в левую дверь. На вас покатаются два ошипованных бревна. Постарайтесь отклониться или перепрыгнуть их. Далее предстоит встреча с самураем, вооруженным двумя мечами. Уложив его, войдите в дверь и воспользуйтесь синей полусферой. Здесь на сцене появляются два разряженных воина, ищущих неприятностей. Пройдя их, вы столкнетесь лицом к лицу со сказочным огнедышащим драконом, который, однако, впол-



Двое на одного - это нечестно.



Вам поможет огнетушитель.



не естественно попытается уничтожить вас. Дракон, помимо огненных шаров, иногда пускает в дело хвост. Огненные шары в количестве семи штук вы можете найти у подножия изваяния Будды. Покончив с драконом, подойдите к вазе, расположенной справа от статуи и нажмите . Статуя уйдет влево, приоткрывая потайной ход. Спуститесь по лестнице, уходящей в глубь. Справа от лестницы вы обнаружите красный кубик энергии. Из темноты на вас нападет целая свора бесстрашных нинзя. Разделавшись с ними, возьмите дополнительную жизнь, лежащую по левому краю. Затем поднимитесь вверх по той же лестнице. Уровень пройден.

Средневековая Европа (European middle age)

Соперники

Воины с булавами. Эти стражи порядка весьма многочисленны. Первый из них падется вам уже при входе в крепость. Проявив себя с лучшей стороны, вы можете отправить этого цербера напрямик в крепостной ров. При сближении эти вояки, недолго думая, пускают в дело голову. Булава или меч, без вопросов, помогут справиться с ними.

Уровень жизненной энергии: 2

Крестоносцы с щитом и мечом. Это несколько более опасные противники. При атаке вдвоем они заставят вас попотеть. Прикрываясь щитами, они наносят мучительные колющие удары. Особо ценными в сражении с ними выглядят удары по руке, держащей меч, ибо вторая рука надежно прикрыта щитом.

Уровень жизненной энергии: 2

Монахи. По-видимому, повседневным занятием для этих служителей церкви является виноделие.

Чем иначе можно объяснить то усердие, с каким они швыряют винные бочонки в незваного гостя? Несмотря на свое плотное телосложение, они с видимой легкостью спрыгивают с трехметровой высоты, едва завидев Стэна. Их атакующие приемы сводятся, большей частью, к ударам головой. Столь небогатый потенциал делает их относительно легкой добычей.

Уровень жизненной энергии: 1

Рыцари. Закованные в латы с ног до головы, эти средневековые монстры выглядят в высшей степени угрожающе. И это вовсе не блеф. Ввиду хорошей защищенности рыцаря,



С утра до вечера он поднимает решетку замка.



эффект от ваших выпадов окажется значительно меньше ожидаемого. Хорошо справиться с задачей арбалет. При отсутствии последнего на подмогу придет тяжелый двуручный меч. Встретив двух рыцарей, вы, при удачном стечении обстоятельств, сможете понаблюдать забавную перебранку между ними. Видимо, это продолжение выяснения отношений после недавнего рыцарского турнира. Один из рыцарей, попавшихся вам на пути, окажется заколдованным. Борьба с ним не имеет смысла. Подробнее об этом смотрите ниже.

Уровень жизненной энергии: 3, 4

Мертвец с алебардой. Встречу с таким грозным противником нельзя рассматривать как подарок судьбы. Это мистическое существо, гордо восседающее на троне в комнате, полной каббалистических знаков, внушает страх одним своим видом. Его манера сражаться не обманет ваших ожиданий. Широкие круговые вращения алебардой достанут противника с самого немыслимого расстояния. Долгая и упорная работа двуручным мечом выручит вас.

Уровень жизненной энергии: 4

Палачи. Эти мучители мечтают получить вас в свое распоряжение. Пятна крови на полу и бесчисленные сопутствующие принадлежности лучше любых слов свидетельствуют об их нехитром ремесле. Удивительно, что для борьбы с вами они не нашли ничего лучшего, кроме коротеньких ножей. Само собой, это существенно упрощает вашу задачу.

Уровень жизненной энергии: 1

Хвостатые монстры. Эти чудища изумительно прыгучи, а их челюсти крепки, как сталь. Они столь подвижны, что использование тяжелого меча становится проблематичным. При схватке с ними имеет смысл сочетать применение обычного меча с его более увесистым собратом. Кроме того, необходимо внимательно следить за прыжками животного и, по возможности, блокировать их.

Уровень жизненной энергии: 2, 3

Волшебник. Этот чародей, появляющийся мельком на всем протяжении уровня, выйдет на сцену лишь под самый конец. Его уничтожение окажется на редкость продолжительным занятием. Волшебник появляется и пропадает в самый неподходящий момент, успевая при этом выпустить несколько магических зарядов. Старайтесь платить ему той же монетой. Кроме магии, вблизи можно воспользоваться тяжелым мечом, а на расстоянии употребить арбалет.

Уровень жизненной энергии: 4

Женщина в зеленом. Скорей всего, это лишь одна из трансформаций волшебника. Женщина держит под своим контролем одного из рыцарей, направляя его против вас. Это создание пропадает после первого же точного попадания.

Уровень жизненной энергии: 1, 2

Кошка. Символ потусторонних сил, черная кошка, всего на миг появится на вашем горизонте. Эта предвестница дурных событий промелькнет, словно призрак, и, получив в вашем лице достойный отпор, отойдет в небытие.

Уровень жизненной энергии: 1



Крылатый дьявол. Силы зла объединили свои усилия, напустив на вас жуткое чудовище. Это исчадие ада — их последняя надежда. Гадкое существо выпустит по Стэну целую серию магических шаров, увернуться от которых для вас есть вопрос жизни и смерти. Пустив в дело волшебный свиток, вы сможете предотвратить катастрофу.

Уровень жизненной энергии: 4

Виды оружия

Стандартное (руки, ноги). Если у вас возникнет острое желание поразмяться, стоит остановить свой выбор на служителях церкви и палачах. Стоит упомянуть, что последние не так уж плохо натренированы. В остальном, переход на столь малопродуктивные средства только усложнит прохождение этапа.

Булава. С этим допотопным оружием до конца, конечно же, не дойти. Тем не менее, оно может пригодиться вам при прохождении первой части этого временного отрезка. Немного уступающая по силе мечу, булава способна вывести из строя соперника средней руки. С появлением двуручного меча булава отходит на второй план.

Щит и меч. Увенчанный крестом щит и острый меч умножат вашу силу. С ними вы относительно легко пройдете значительную часть уровня. При надобности, легкий меч прекрасно заменит вам своего тяжеловесного сородича. Это свойство особенно актуально в битве с хвостатым уродцем, резкие прыжки которого чрезвычайно опасны.

Арбалет. Ценность такого подарка судьбы не так уж и мала. Стрелы, вылетающие из арбалета, могут прилично снизить энергетический уровень соперника. К сожалению, арбалет, как и любое стрелковое оружие, нуждается в постоянной перезарядке. Для того, чтобы вставить новую стрелу и натянуть тугую тетиву понадобится немало времени. Этим всегда сумеет воспользоваться расторопный противник, поэтому замену стрел предпочтительнее проводить в паузах между боями.

Тяжелый двуручный меч. Кажется, этот меч весит целую тонну. Впрочем, пусть вас это не смущает. Время, истраченное вами на замахи, в случае точного попадания окупится с лихвой. Двуручный меч поможет вам управиться с могучими рыцарями, возможно, самыми туго проходимыми, на этом этапе, воинами. При подходе соперника вплотную тяжелый меч можно сменить на более «быстрое» оружие. То же самое лучше сделать при встрече с подвижным неприятелем (хвостатое существо и т.д.).

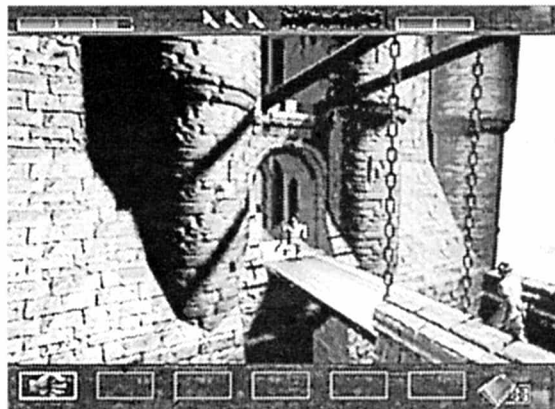
Старинный свиток. Не обошлось и без магического оружия. Прочтя заклинания, содержащиеся в манускрипте, вы приводите в движение скрытые силы, способные уничтожить любого врага. Такое оружие совершенно необходимо в схватке с волшебником. Точные попадания заметно снижают энергетический уровень последнего, сводя на нет его быстрые перемещения. При встрече с крылатым монстром использование свитка вновь выручит вас.



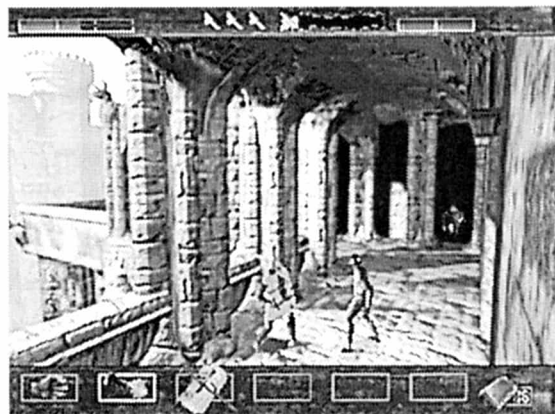
Прохождение

Первый уровень

На перекидном мосту вас ожидают два воина в доспехах, вооруженные булавой. Победив одного из них, вы добавите булаву в свой арсенал. Затем из двери выйдет еще один точно такой же воин. Пусть его участь будет столь же плачевной. Войдите в это помещение. Слева у бочек возьмите схемки. Справа от выхода расположена ниша. Подойдите к ней и нажмите **○**. Это поможет вам пройти ворота. Выйдите оттуда и двигайтесь к воротам. За вами следом пойдет крестоносец с щитом и мечом (которые, как обычно, могут стать вашими). Еще один крестоносец дожидается вас неподалеку. Сверху на вас будут кидать бочки два монаха, решившие передохнуть от бесконечных молитв. Прикончите крестоносца и подождите, пока монахи спрыгнут к вам. Эти чудачки сделали ставку на силу своих кулаков. Разберитесь с ними и идите направо. Проходя под сводом, надо быть осторожнее: из-под земли откуда не возьмись вылазят колья, снимающие жизненный уровень. Далее по правую руку находится традиционная синяя полусфера. Заверните еще правее и возьмите уровень энергии. Затем идите назад. Из открытых ворот выйдет крестоносец. Покончив с ним, вы увидите двух воинов с булавой. В конце прохода вы найдете потайное место. Войдите туда и возьмите арбалет с пятью стрелами и жизнь. На выходе вас поджидают два монаха. «Кто не с нами, тот против нас», — последуйте этой мудрости, если хотите остаться живы. Далее почистите память у синей полусферы. Двое крестоносцев препятствуют вам. Никакой пощады! Чуть дальше за полусферой вы можете найти тяжелый двуручный меч. Еще несколько метров пути, и ступеньки уведут вас в склеп. Окаменевший рыцарь покоится на каменных плитах. Но даже он не перенес появления Стэна. Итак, он оживает и бросается на вас, умело орудуя двуручным мечом. Несмотря на долгий покой, рыцарь весьма проворно движется. Отправив его в мир иной, зайдите за постамент, на котором он лежал. Подойдите к стене и откройте потайную дверь. Вас встретит мертвец, вооруженный алебардой. С ним придется поговорить. Наконец, уничтожив и это создание, возьмите жизненный уровень. Затем подойдите к сиденью и нажмите **○**.



Возьмите замок штурмом.



Вышвырните стражника в окошко.

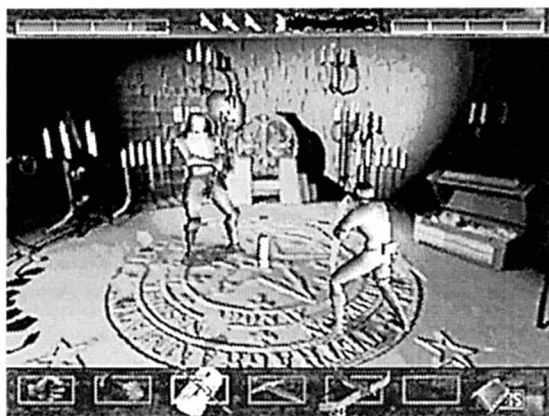


Второй уровень

На старте уровня двигайтесь в левый дальний угол. Перед вами промелькнет волшебник. Завернув, поищите красный энергетический кубик в темноте справа и возвращайтесь. Поднявшись по лестнице, вы очутитесь в комнате пыток. Палач горит желанием увидеть вас в числе своих жертв. Прикончив его, вы немедленно встретите второго. Разделавшись с ними, подойдите к лежаку справа от двери. За ним находится ниша. С помощью прыжка проникните в нее. Там вы обнаружите дополнительную жизнь. Тем же способом вернитесь назад. Затем войдите в дверь, из которой вышел последний палач. Вам преградит путь крестоносец с щитом и мечом. Избавьтесь от его общества и двигайтесь налево под арку. Слева и справа от огромного изваяния вас ждут два рыцаря с тяжелыми мечами. Возле статуи возьмите красный кубик энергии. Идите дальше по коридору. Почистите память у синей полусферы. Поблизости вам повстречаются два палача, вооруженные ножами. Разделайтесь с ними и прихватите желтый кубик у кувшина. Возьмите десять стрел для арбалета у бочек. Идите под арку и далее вверх по лестнице. Монах, вероятно, тренирующий мышцы, скатит на вас несколько бочонков. Постарайтесь увильнуть и заставьте слугителя церкви размяться по-настоящему. Поднимитесь вверх по лестнице. В садике Стэна поджидает хвостатый монстр. Уничтожив его, возьмите слева в кустах красный кубик энергии. Подойдите к лестнице, по которой скатываются камни. По ней спускается воин с булавой. Покончив с ним, двигайтесь вверх по лестнице. Вас встретит крестоносец, а на площадке чуть выше вы увидите его напарника. В помещении Стэна ждет поединок с рыцарем, вооруженным тяжелым мечом. Сражаться с этим рыцарем бесполезно (уровень его жизни постоянно восстанавливается). Обогните его и прикончите волшебника, контролирующего действия рыцаря, после чего последний может быть убит с первого удара. Используйте синюю полусферу. За дверью вас ждет хвостатый монстр, ищущий неприятностей. Ну что же, он обратился по нужному адресу! Перед вами возникнет волшебник, который сразу же и пропадет. Справа в углу возьмите красный кубик энергии. На переднем плане, у стола, поищите десять волшебных зарядов. В левом углу на полке стоит мен-



Кто сказал, что покойники не летают?



Отправьте его туда, откуда он пришел.



зурка, которая может немного уменьшить ваш жизненный уровень. Разумеется, ее брать не стоит. Затем подойдите к большому настенному ковру. Вы попадете в альков, где вас встретит женщина, одетая в зеленый наряд. К сожалению, ждали тут явно не вас. Затем со стола спрыгнет черная кошка. И даже она ваш враг. Прыгните на стол и возьмите там жизненный уровень. В этот момент на сцене появится волшебник. Сражайтесь с ним при помощи его же оружия — старинного свитка с заклинаниями в виде синих светящихся шаров. Дополнительные волшебные шары можно найти слева у стола. Идите налево и спускайтесь вниз. Вы попадете в большой зал. Яркая вспышка — и перед вами крылатый дьявол. Используйте в борьбе с ним волшебный манускрипт. Возьмите жизненный уровень и пройдите чуть дальше. Вы окажетесь в следующей эпохе.

Конкистадоры (Conquistadors)

Соперники

Матросы с саблями. Рулевой, вооруженный саблей, первым встретит вас на борту судна. Эти ребята классно дерутся — видно, что у них хорошая школа. Имея поначалу лишь аналогичную саблю, вам придется биться на равных. Чуть позднее, применив алебарду, вы относительно легко разделаетесь с этим противником.

Уровень жизненной энергии: 3, 4

Матросы, вооруженные старинными пистолетами. Матросы, сильно смахивающие на пиратов, выстрелив разок для остротки, затем, сломя голову, бросаются тузить вас кулаками. И если на этом корабле драки в почете, то вам ввязываться в них совсем ни к чему. Лучше использовать алебарду, но подойдет и сабля.

Уровень жизненной энергии: 1

Воины с алебардами. Говоря современным языком, «прикид» этих вояк на уровне.



Проигравший будет качаться на рее.



Вспарывать животы дамам - не по-джентльменски, но что поделаешь.



Надежные доспехи укрывают их с ног до головы. Но самое ценное в них — их оружие. Оно выглядит очень аппетитно и, несомненно, будет смотреться еще лучше, попав в ваши руки. А сражение на равных, как известно, доставляет больше удовольствия.

Уровень жизненной энергии: 2

Испанская синьора. Сколько же все-таки в лесах Бразилии диких обезьян? В поисках ответа на этот сакраментальный вопрос стоит заглянуть в каюту испанской гранд-дамы. Но почему у нее в руках меч? И снова Стэн оказался в неудачном месте. Что за напасть! Совершенно очевидно, что слов здесь не понимают. Придется вести разговор на языке силы. И гомерический хохот вам не поможет, синьора. *A la` guerte comme a la` guerte!*

Уровень жизненной энергии: 4

Южноамериканские аборигены. Все средства, доступные этим туземцам, обращены против вас. Например, духовая трубка, использующая отравленные шипы, может поранить вас, находясь вне поля вашего зрения. Не менее опасны и прочие виды оружия. Движения туземцев сродни пресмыкающимся. Незаметно подкрадываясь, они пытаются застать вас врасплох. И тем не менее, они вам не соперники. Приложив немного усердия, вы без особых хлопот пройдете их.

Уровень жизненной энергии: 2

«Крылатые» воины. Потомки Икара чувствуют себя в воздухе не хуже, чем на земле. Плохо только, руки у этих «орлов» заняты. Что же им остается? За неимением лучшего они, при первом удобном случае, молотят по Стэну ногами. Можно сбить этих птичек, выстрелив по ним, а можно и отказаться от этой затеи. Ничем не выделяющийся из общей массы противник.

Уровень жизненной энергии: 2

Прыгающие пауки. Скачущие твари облепят вас, будто пчелы мед. Чем же вы им так понравились? Помните байку о венике и его прутьях? Поодиночке эти извращения природы ничего особенного собой не представляют. Но, объединив свои усилия, они выглядят угрожающе. Используйте дубинку, чтобы снять этот вопрос с повестки дня.

Уровень жизненной энергии: 1

Заклинатель и женщина. Состояние nirваны, в котором находится юная красавица, грубо прервано с вашим появлением. В результате, окровавленный нож колдуна готов порубить вас на мелкие куски. Вслед за ним, выведенная из блаженного транса девушка горит желанием внести свою лепту. Но последствия гипноза дают о себе знать. То и дело хватаясь за голову, она попытается остановить вас, но скорее всего безуспешно.

Уровень жизненной энергии: 2

Правитель со служанками. Неожиданно служанки оказываются куда круче своего господина. Что еще раз доказывает — у власти не всегда находятся лучшие. Они довольно прилично дерутся, и даже алебарда не всегда остановит их. Как можно больше передвижений и блоков! Потеряв своих охранниц, гордый царек самолично возьмется за Стэна, однако его боевые качества далеки от совершенства.

Уровень жизненной энергии: 3, 4



Шаман. Фигура, изучающая звезды, при более тщательном изучении оказывается не то шаманом, не то астрологом, а скорее, суррогатом того и другого. Загадочные позы, которые он начинает принимать, завидев Стэна, должны внушить чувство страха незнакомцу. Его манеру нападения невозможно описать словами. Подчас кажется, что руки у него длиннее ног. Внимательно следите за его выпадами, своевременно ставя блоки. Применяйте против него алебарду или дубинку.

Уровень жизненной энергии: 4

Виды оружия

Стандартное (руки, ноги). Годно разве лишь для легкой разминки с матросами. Разумеется, гораздо больше плодов принесет применение холодного и стрелкового оружия. Отложите возможность употребления грубой физической силы до будущих этапов.

Сабля. Промежуточный вид оружия. До пополнения арсенала чем-то более солидным придется довольствоваться вострой сабелькой. Впрочем, она не так уж и плоха. Как говорится, скромно и со вкусом. Само собой, ее применение в схватке с такими оппонентами, как пауки или шаман, не доведет вас до добра. Всякая ложка хороша к обеду.

Старинный пистолет. Как и любая старая вещь, действует медленно, но верно. Перезарядка этого пережитка прошлого, производимая после каждого выстрела, занимает, кажется, целую вечность. Зато убойная сила этого шедевра, в отличие от дня сегодняшнего, не оставит врагу шансов на излечение. К примеру, матрос с одним энергетическим уровнем убивается с одного попадания.

Алебарда. Находясь в Европе, Стэн уже успел столкнуться с этим музейным экспонатом. Это не просто пика — это нечто большее. Покинув континент, можно вдоволь поупражнять кисть и испробовать прочность алебарды на своих недругах. Широкий радиус действия и бросающаяся в глаза мощь являются основными достоинствами алебарды. Пожалуй, самое ценное оружие на этом этапе игры.

Дубинка. Дубинка, покрытая острыми шипами, скорее напоминает булаву. Наравне с алебардой дубинка придаст вам больше уверенности при прохождении этапа. Эффект от действия обоих видов оружия приблизительно одинаков, но может быть дубинка чуть быстрее. Вам выбирать оптимальный вариант.

Духовая трубка. Страшное оружие ранит противника отравленными шипами. Менее опасное оружие, по сравнению с пистолетом, духовая трубка, тем не менее действует на весьма приличном расстоянии. Чтобы при-



Не дайте акулам умереть от голода.



вести трубку в боевое положение после выстрела, как и обычно, нужно потратить определенное время. Поэтому пользоваться этим народным средством предпочтительно, соблюдая дистанцию.

Прохождение

Первый уровень

Вы на палубе трехмачтового парусного судна. Подберите саблю рядом с вами. Вам предстоит схватка с рулевым, вооруженным аналогичной саблей. Вслед за ним на вас нападет матрос со старинным пистолетом. Это первое огнестрельное оружие в игре. Оно может стать вашим. Прикончив матроса, спуститесь по трапу. Там вы увидите двух воинов с пиками. Разделавшись с ними, вы получите пику в свое распоряжение. У ящиков возьмите красный кубик энергии. Подойдите к мачте и взберитесь по ней наверх. Там вам придется убить матроса. После этого возьмите жизнь и тем же путем возвращайтесь обратно. Войдите в каюту, где уютно расположилась испанская синьора. Она заблаговременно позаботилась о своих чести и достоинстве, держа при себе меч. Закончив рандеву, общитесь жилище синьоры и возьмите несколько схем памяти у столика со свечой. Выходите из каюты и спускайтесь по трапу. Впереди два матроса с пистолетами. Пройдя их, сверните налево, затем спуститесь по трапу. Сместитесь чуть влево и прыгайте в люк. Там вам предстоит убить воина с пикой. Сместитесь правее вглубь. У пушек вы найдете красный кубик энергии и заряды для пистолета. Возвращаясь обратно, почистите память у синей полусферы и поднимайтесь вверх по лестнице. На палубе вас ждет матрос с пистолетом. Прикончите его, а затем поднимайтесь по трапу. Возьмите там жизненный уровень. Двое воинов с пиками заставят вас немного притормозить. Вслед за ними вас ждет встреча с матросом, вооруженным саблей. Он посильнее первого. Сломив его сопротивление, подойдите к носу корабля. Вы «доплыли» до следующего уровня.

Второй уровень

Не успев сойти на берег, вы услышите звуки выстрелов. Вначале бегите в противоположную от выстрелов сторону. Подберите там несколько схемок и энергетический уровень. За-



Этот матрос уже никогда не закричит «Земля!».



Следственный изолятор ацтеков.



тем возвращайтесь. Вас атакуют два коренных жителя здешних мест. У одного из них духовая трубка, второй бьет дубинкой. В случае победы и то, и другое достанется вам. Мгновение спустя, на вас нападут еще трое — двое с дубинками и один с ножом. Преодолев их сопротивление, поднимитесь по лестнице в храм. Воин, ловко орудующий ножом, встретит вас. Разобравшись с ним, пошарьте по углам. В дальнем углу под вторым сосудом слева прихватите четыре заряда для духового ружья. Идите к выходу. Спустившись по лестнице, вы увидите несколько кувшинов, из которых вылезут отвратительные прыгающие пауки. Пустите в дело дубинку. Едва вы уничтожите этих тварей, как по стене к вам, словно паук, спустится абориген с ножом. Его собрат находится неподалеку. Разберитесь с ним и идите дальше. Сместитесь влево и двигайтесь прямо через узкий проход. Вы войдете в храмовое помещение огромных размеров. Впереди вас подстерегает воин с духовой трубкой. Покончите с ним при помощи того же оружия (если удастся). Перепрыгивая с площадки на площадку (будьте аккуратны, иначе Стэн разобьется), дойдите до синей полусферы и очистите часть памяти. Таким же способом возвращайтесь обратно. Слева вам предстоит сразиться с парой крылатых воинов, умело бьющих ногами. Далее двигайтесь направо и вверх по откосу. Идите через проход, где вас ждет абориген с дубинкой. Убив его, вернитесь обратно. Сдвиньтесь вправо и расправьтесь с братом-близнецом предыдущего воина. Двигайтесь вверх по лестнице и, подойдя к самому краю, перепрыгните через черную дыру. Справа вас ждет воин с дубинкой (налево не ходите, не то Стэн упадет в пропасть). Прикончив его, перепрыгните через пропасть и деритесь с аналогичным бойцом. Пройдя под арку, вы окажетесь в просторном светлом помещении. Почистите память у синей полусферы. Справа вас ждут женщина с ножом и ее напарник, разукрашенный как павлин. Уничтожив эту парочку, идите в левый проход. Возьмите три заряда для духовой трубки у большого кувшина справа. Выйдите оттуда и заверните в следующий проход. Прямо перед вами находится потайная дверь. Откройте ее, и перед вашими глазами предстанут здешний правитель и две его служанки, готовые грудью защитить своего хозяина. На руках у них накладки, придающие мощь нападению. Покончив с ними, займитесь их шефом. Разделавшись с этой троицей, подойдите к трону, на котором восседал правитель, и нажмите **○**. Трон унесет вас наверх в ротонду. Трое «икаров» попытаются задержать вас. Разобравшись с ними, подойдите к скрытой двери, выделяющейся на общем фоне, и нажмите **○**. Лестница приведет вас к шаману, изучающему небесные светила в подзорную трубу. Завидев вас, он примется исполнять ритуальный танец. Это очень сильный соперник. Прикончив его, подойдите к подзорной трубе, и с уровнем покончено.



Давите этих тараканов.



Дикий Запад (Wild West)



Плохие парни сейчас гроздьями посыплются с крыши салуна.

Соперники

Мексиканцы. Первый из них попадет к вам на въезде в вымерший поселок. Незаметно подкравшись к нему, вы лишите его возможности поупражняться в стрельбе. В дальнейшем вам встретятся еще несколько местных жителей, которых легко признать по их широкополым шляпам. Один из них, кстати, будет вооружен двумя пистолетами сразу. Похоже, что им некогда тренироваться, ведь сражаются они довольно средне. Может быть виной тому частые карнавалы?

Уровень жизненной энергии: 3

Ковбой на лошади. При вашем приближении всадник спешится и покажет вам чудеса акробатики — вспомните «Великолепную семерку». Он парень не промах и отлично владеет оружием. Тем не менее, у него нет никаких шансов выжить при встрече со Стэнном. Подобно исполнителю главной роли в вышеупомянутом фильме Юлу Бриннеру (к слову будет сказано, выходцу из России!), вы смело вступаете в бой и... Пистолет с полуразряженной обоймой — вот все, что останется от незадачливого ковбоя.

Уровень жизненной энергии: 2

Искатели приключений. Практически весь этап вам придется сталкиваться лицом к лицу с многочисленными рейнджерами. Ваша судьба во многом зависит от хорошей реакции. Сочетание точности собственных выстрелов со своевременным уклонением от зарядов противника станет залогом вашего успеха. В конце концов вам попадет целая шайка разбойников, пройдя которую, вы завершите этап.

Уровень жизненной энергии: 2, 3, 4

Женщина с зонтиком. Одинокая дама вышла на прогулку в обезлюдевшем поселке. Что же тут удивительного, что для своей защиты она держит пистолет? Однако с меткостью у этой дамочки дела обстоят хуже некуда. Немного подвигавшись влево-вправо вы без особых усилий минуете ее выстрелы. Безрезультатно истратив патроны, она, не долго думая, пускается наутек. А преследовать ее вовсе ни к чему.

Уровень жизненной энергии: 1

Индейцы. Если у вас появилось настойчивое желание сделать перекур, то трубкой мира здесь и не пахнет. Как и традиционными томагавками. Вместо этого индейцы мастерски стреляют из луков и ружей, предпочитая при этом прятаться за природными укрытиями. Ввиду невысокого энергетического уровня, несколько прицельных выстрелов способны сократить число этих чингачгуков до нуля.



Уровень жизненной энергии: 1

Старики, орудующие кирками. Эти старцы поразительно подвижны — как им удалось так здорово сохраниться? Они классно уклоняются от пуль и отлично владеют своим рабочим инструментом. Так что несколько промахов можно считать вполне заурядным явлением. К вашему сведению, один из стариканов трудится в пещере. Стрелять там не совсем безопасно — можно вызвать обвал. Попробуйте обойтись без огнестрельного оружия.

Уровень жизненной энергии: 1

Виды оружия

Стандартное (руки, ноги). Сразиться в рукопашном бою на этом этапе вы сможете дважды. На старте вам необходимо отобрать пистолет у заспавшегося мексиканца. Кроме того, можно попробовать подраться с дряхлым старцем, работающим в пещере. В остальном следует полагаться на более верные средства.

Пистолет. Самое примитивное огнестрельное оружие на этом этапе. После каждых шести выстрелов необходимо произвести перезарядку. Заметьте, что иногда выгоднее подобрать полуразряженное оружие убитого противника, чем перезаряжать собственное, поскольку найденное оружие готово к стрельбе незамедлительно. Для устранения самого дохлого соперника вам потребуется сделать несколько точных выстрелов.

Двустволка. Это охотничье ружье станет вам верным спутником в нелегком пути. Несмотря на раздражающую своей частотой (после каждых двух выстрелов) перезарядку, двустволка представляет собой реальную силу в ваших руках. В зависимости от противостоящего вам бойца двустволка может снять до уровня за одно точное попадание! С появлением карабина двустволка несколько теряет свою привлекательность.

Карабин. Наиболее солидное стрелковое оружие на этом этапе. Карабин достанется вам в середине первого уровня и станет вашим надежным помощником. По сравнению с двустволкой, карабин более долговостойкое оружие — перезаряжать его необходимо лишь после семи выстрелов. Выгода от его использования вполне ощутима. Например, индейцу карабин снимет больше уровня за одно точное попадание!

Шашки. Необычайно опасные в руках противника, шашки окажутся не менее грозным оружием в ваших собственных руках. Они великолепно подходят для уничтожения вражеских скоплений, не говоря уже о том, что без них вы просто не пройдете первый уровень. Вспомните о них на финише этапа, оказавшись перед группой вооруженных до зубов ковбоев.

Два пистолета. Конечно же, два лучше, чем один. Двенадцати выстрелов кряду с лихвой хватит на любого противника. Обидно только, что получите вы это оружие в самом конце и не успеете вдоволь настреляться. Заметьте, что при использовании двух пистолетов у Стэна появится новое движение: вместо обычного отскока в сторону он будет перекачиваться по земле. Несомненно, этот способ защиты выглядит более эффективным.



Прохождение

Первый уровень

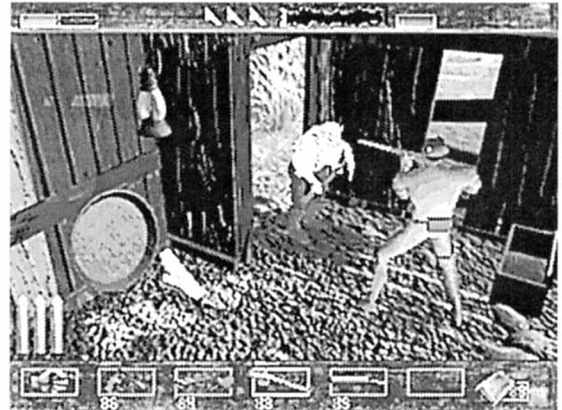
Вы находитесь на окраине поселения. У ограды мирно дремлет местный житель. При вашем приближении он вскакивает и выхватывает пистолет. Убив его, заберите пистолет себе. Далее вам встретится ковбой верхом на лошади. Он спешится и откроет стрельбу из пистолета. Вслед за ним раздастся пальба с крыши салуна. Два типа, вооруженных ружьями, захотят остановить вас. Прикончив их, отправляйтесь дальше. Справа вас обстреляет из ружья рейнджер. Разобравшись с ним, подберите пули для пистолета, оставшиеся после ковбоя. Затем направляйтесь в салун. Там вас ожидает еще один рейнджер с ружьем. Пройдя его, возьмите жизнь и подберите двустволку. Идите в левый верхний угол и возьмите красный кубик энергии. Выйдите из салуна. У колес справа поищите дополнительную жизнь. За телегой скрывается стрелок. Разделавшись с ним, подождите, пока экран сместится. Затем приблизьтесь к дому напротив салуна и обойдите его справа. Рядом с черным ходом находится синяя полусфера. Почистите память, а затем войдите в дверь и возьмите энергетический уровень. Выйдите оттуда и двигайтесь в обратном направлении. У колес возьмите дополнительную жизнь. Идите налево по помосту. По пути прихватите патроны от ружья. Впереди прогуливается женщина с зонтиком. Кроме зонтика она на всякий случай держит пистолет. Пройдя ее, возьмите патроны для пистолета. По ходу дела вам придется расправиться еще с двумя стрелками. Миновав цирюльню, вы столкнетесь с рейнджером, притаившимся в узком проходе и палящем из карабина. После короткой (и надо думать, успешной) перестрелки присоедините карабин к своему арсеналу. Возьмите у бочки красный квадрат энергии и двигайтесь назад. Двигайтесь влево и пройдите мимо конторы шерифа (где же он, этот блюститель порядка?). После того, как экран сместится, вы увидите сарай, из окошка которого на вас посыпятся шашки. Возьмите у бочек патроны для карабина, после чего постарайтесь овладеть хотя бы одной шашкой. Для этого нужно дождаться, пока она упадет, а затем быстро наступить на нее. Добившись успеха, запустите шашку в окно сарая. Сарай рассыплется, будто карточный домик. Пройдите через его останки, увертываясь от падающих досок. С горы по вам будут стрелять из луков индейцы, а после них еще несколько откроют пальбу из винтовок. На закуску вас ждет мексиканец, поочередно бросающий шашки и стреляющий из пистолета. Сломив его сопротивление, подберите шашки.



Стреляй же, уйдет!



*А там на темном чердаке - бандит с
двустволкою в руке.*



*Этот фермер больше не будет ковыряться в
навозе.*

Второй уровень

Вам встретится старик с киркой. После него войдите в сарай. Еще один старик пойдет за вами. Покончив с ним, возьмите жизнь. Около таза поищите патроны для пистолета. Выйдите оттуда. Два индейца с ружьями обстреляют вас из укрытия. За камнями прячется рейнджер с ружьем. Разберитесь с ним и обследуйте обе ямы. Там вы найдете патроны для карабина и красные кубики энергии. Убейте индейца и двигайтесь вперед. Чуть дальше вас закидает шашками мексиканец. В яме вы найдете патроны для карабина. По дороге подберите патроны для пистолета и шашки.

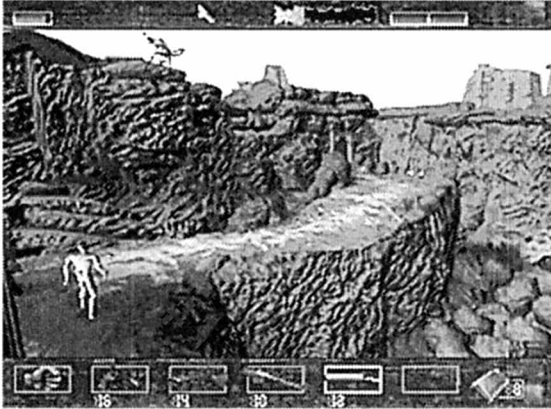
С горы вас обстреляет индеец с ружьем. После того, как экран сместится, на вас упадет его собрат. Покончив с ними, следуйте далее. Сверху на вас обрушится огромный валун. Постарайтесь отклониться и войдите в пещеру. Вас ждет старик с киркой. Прикончив его, почистите память у синей полусферы и выходите. Чуть дальше вас поджидает мексиканец с двумя пистолетами. Убив его, заберите пистолеты себе. Сдвиньтесь влево. Уклонитесь от валуна и сразитесь с двумя индейцами, вооруженными ружьями. Впереди вас встретят несколько ковбоев, палящих из ружей и пистолетов. Разобравшись с ними, подберите заряды. Затем подойдите к ящику, стоящему у кареты и откройте его. На этом уровень заканчивается.

Современные войны (Modern wars)

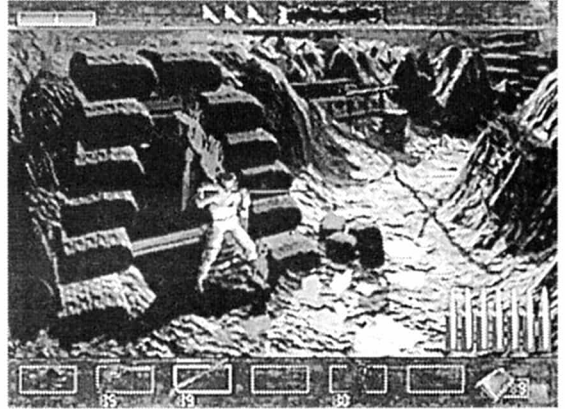
Соперники

Воины, вооруженные наганом. Наиболее тщедушные бойцы на этом этапе игры. Да и чего еще можно было ожидать от столь слабенько экипированных воинов? Вот уж действительно 'piece of cake'. Один из них «подарит» вам пистолет в самом начале первого уровня.

Уровень жизненной энергии: 1



В глубине каньона вас ждут голодные динозавры.



Пять минут тому назад в ДОТе было 100 солдат. А теперь ни одного, угадайте от чего?

Солдаты с винтовками. Практически полное повторение предыдущего воина, только пистолет в этом случае заменен винтовкой. Эти солдаты времен первой мировой не так уж сильны и опасны только группами. По возможности, стоит избегать сближения с ними: при всей своей немогости их штыки все-таки остры. С увеличением уровня сложности количество солдат, атакующих вас, существенно возрастает, а столкновение с ними делается менее приятным.

Уровень жизненной энергии: 1

Офицеры с пистолетами. Прекрасная мишень для тех из нас, кто не испытывает особого почтения к этим славным представителям вооруженных сил. На поверку командир оказывается абсолютно недееспособным — его подчиненные предоставлены сами себе и действуют, игнорируя неписанные правила боя. Истребление этого бездарного офицера может доставить особое эстетическое наслаждение, тем более, что подойдут любые, без исключения, методы.

Уровень жизненной энергии: 2

Самолет. Этажерка, облетающая вас на бреющем полете, может быть сбита из обычной винтовки (почти, как в «Неуловимых»!). Каких-то бонусов вы за это не получите, поэтому можете со спокойным сердцем лишиться себя подобного развлечения. Тем более, что из самолета откроют ответный огонь.

Уровень энергии: 4

Собаки. А вот это даже интересно. Овчарка, которую вы увидите в начале второго уровня, настроена вполне мирно. Ее стоит оставить в покое. Несмотря на то, что Стэнли берет ее на прицел (в Time Commando на прицел берутся даже птицы!), эта псина станет для вас чем-то вроде поводыря, пройдя с вами большую часть уровня. С ней связана одна занимательная история. Проходя этап в очередной раз, мы стали свидетелем любопытной сценки. Собака, следовавшая за Стэном по пятам, спустилась вместе с ним в мет-



ро. Важно, что в этот момент ее жизненный уровень едва проглядывался (несколько шальных пуль все-таки достигли цели). Однако, она, как и прежде, плелась неподалеку от Стэна, с совершенно безучастным видом. Все также бок о бок они миновали мост. И здесь случилось непостижимое. Вьетнамка, обстрелявшая Стэна, чем-то не угодила псу, и он буквально разорвал ее на куски! Да здравствует любовь к животным! Описанный выше пример в какой-то мере опровергает версию о полном отсутствии в игре сочувствующих вам персонажей. Впрочем, правил без исключений не бывает. К сожалению, в конце уровня все обстоит несколько иначе. Вам все-таки придется расправиться с несколькими «друзьями» человека. C'est la vie, как говорят французы.

Уровень жизненной энергии: 2

Вьетнамки с автоматами. На редкость подвижные жительницы юго-восточной Азии вооружены до боли знакомыми автоматами Калашникова. Выпуская очередь за очередью, они попробуют затормозить наступательное движение Стэна. Несколько удачных выстрелов из винтовки заставят их призадуматься — а с тем ли они связались? Тем временем вы добавляете в свой арсенал автомат и преспокойно двигаетесь дальше.

Уровень жизненной энергии: 2

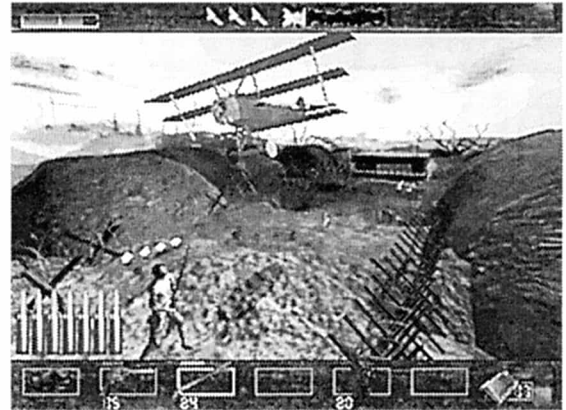
Спецназовцы с пистолетами. Защитные костюмы и отточенная техника движений выдают этих представителей спецсил. В основном они нападают группами, компенсируя тем самым отсутствие у них достойного оружия. В самом деле, что такое простенький пистолет против родного Калашникова? Но если у вас в самый неподходящий момент закончатся патроны... Хочется верить, что с вами этого не случится.

Уровень жизненной энергии: 2

Стрелки с противотанковыми ружьями. Мощнейшее оружие, используемое этими бойцами, делает встречу с ними малопривлекательной. Конечно, у вас всегда найдется время для того, чтобы отпрыгнуть. Несколько прицельных выстрелов в перерывах между стрельбой соперника, и дело в шляпе. Особенно важно подобрать ружье за поверженным противником, ввиду особой ценности данного вида оружия.

Уровень жизненной энергии: 2

Инвалид на костылях. Этот довольно забавный персонаж встретится вам в городской подземке. Вероятно, он не на шутку обиделся на свою судьбу. У него хватит смелости, чтобы попробовать «накостылять» вам. Несмотря на увечье, двигается он резво и будет неотступно преследовать Стэна. Конечно же, этот агрессивно настроенный калека не соперник для вас.



Самолет заходит на вечную посадку.



Уровень жизненной энергии: 1

Джентльмен с сигарой. Помимо инвалида, в метро вас поджидает солидно выглядящий толстяк в костюмчике, дымящий гигантской сигарой. Немного повременив с пальбой, вы станете свидетелем интересной сценки — упитанный мистер дыхнет на Стэна дымком от сигары и, что есть мочи, бросится бежать. Видя реакцию Стэна, можно сделать вывод, что этот сорт табака для него слишком крепок. Кстати, судя по послеигровым титрам, под маской полного джентльмена скрывался не кто иной, как автор Time Commando.

Уровень жизненной энергии: 1

Спортсмены на роликах. Чем раньше вы покончите с этими юными спортсменами, тем лучше для вас, ибо гранаты, разбрасываемые ими, не похожи на учебные пустышки. А когда на вас накатывается целая банда, забрасывающая вас лимонками, словно мальчика для битья — кому это может понравиться? Держите ваш надежный автомат наготове. Довольно неприятная встреча на, казалось бы, безлюдных городских дорогах.

Уровень жизненной энергии: 2

Арабские террористы. Для полного комфорта не хватало только их. На сей раз террористы, скрывающие свои лица под масками, не берут заложников и не ставят политических требований. Они просто хотят вас убить. По-видимому, эти ребята ведут привольную жизнь, раскатывая на джипе в военном городе. Каких-то особенностей в их поведении заметить нельзя, поэтому при столкновениях с ними подойдут обычные, проверенные на практике методы.

Уровень жизненной энергии: 3

Танк. Умный в гору не пойдет, умный гору обойдет. А вот обойти танк не удастся. Конечно, Стэну не нужно ложиться под гусеницы. Все будет гораздо прозаичней. Поигравшим в свое время в «Морской бой» на игровых автоматах объяснять ничего не надо, а для остальных краткий комментарий. Единственным оружием, способным управиться с этой консервной банкой, является противотанковое ружье. Никакие гранаты вам не помогут. Танк постоянно движется, поэтому, прицеливаясь, надо учитывать его перемещения. Точно выбранный момент для перезарядки ружья станет залогом вашего успеха. Танк частенько заезжает за угол здания, и именно в это время перезарядиться можно наиболее безболезненно. Нельзя забывать, что с танка активно стреляют. Стоя на месте, вы ничего не добьетесь. Для уничтожения танка требуется порядка пяти точных попаданий.

Уровень энергии: 4

Виды оружия

Стандартное (руки, ноги). Возможно, вам захочется испытать свои силы, выводя из строя командиров среднего звена. Вдоволь поиздеваться над ними вы сможете на уровне Very Easy. С изменением уровня сложности такое желание может обернуться против вас — неприятель не поддастся так просто. В целом, применение столь простых средств на этом уровне можно считать излишним.



Наган. Метод, годный разве только на первых шагах. Радиус действия пистолета велик (скорее всего, метров двадцать — двадцать пять). Не надо забывать производить перезарядку, необходимую после каждых шести выстрелов. Если же у вас затишье, то перезарядиться стоит заблаговременно, не дожидаясь, пока барабан опустеет. Получив винтовку (а это произойдет почти сразу), не мешкая переходите на нее.

Винтовка со штыком. Приличная семизарядная винтовка хороша на первом уровне этапа. Находясь вблизи от противника, Стэну предстоит показать свое искусство в штыковом бою. Однако, переход к такому виду сражения не слишком оправдан — многочисленные оппоненты доставят вам массу хлопот. Поэтому при возникновении подобных ситуаций желательно переключиться на иной вид оружия.

Автомат системы Калашникова. Не обойден вниманием и родной, знакомый до боли автомат Калашникова. Тем более, что с ним вам придется пройти почти весь второй уровень. В обойме уютно расположились двадцать патронов, при этом стрельба ведется очередями. За одну очередь вы потратите порядка четырех патронов. К счастью, пополнение боеприпасов не станет неразрешимой проблемой — уровень так и кишит оружием.

Лимонки. Как и на предыдущем этапе, гранаты сыграют определенную роль. Для начала вам будет нужно взорвать блиндаж. Правда, после этого лимонки становятся, скорее, декоративным оружием. Да, с их помощью вы сможете уничтожить скопления неприятеля, но с таким же успехом можете пострадать и сами. По-видимому, метание ядра не входило в сферу увлечений Стэна — гранаты он бросает довольно-таки вяло. Ввиду этого, применение гранат против танка не оправдывает себя.

Противотанковое ружье. В этом случае название говорит само за себя. Пройдя почти что весь второй уровень, вы натолкнетесь на очень серьезное препятствие — танк времен второй мировой. Стрельба из ружья требует особого подхода. Ружье не может похвастать скорострельностью. Вы можете проследить свой выстрел глазами, а ведь танк не стоит на месте. Чтобы не истратить все заряды попусту, вам придется с особой тщательностью выбирать время для нажатия на спусковой крючок, при этом после каждого выстрела необходимо перезарядить ружье.

Прохождение

Первый уровень

Вы находитесь под землей. Справа от вас вояка с наганом. Убив его, возьмите наган. Чуть подальше вас поджидает воин с винтовкой. Покончив с ним, не забудьте взять винтовку и выходите на поверхность. Сзади по вам откроют огонь, вероятно из пушки. Перед входом в подземелье возьмите десять лимонок и спускайтесь вниз. Воспользуйтесь синей полусферой. Справа вас ожидают два воина с винтовками. Разобравшись с ними, подберите патроны для винтовки и возьмите жизнь. Идите на выход. Вступите в бой с двумя бойцами, вооруженными винтовками. Покончив с ними, подберите патроны. Мгновение спустя вас ждет встреча с аналогичным бойцом. Еще через пару шагов к вам подкрадутся

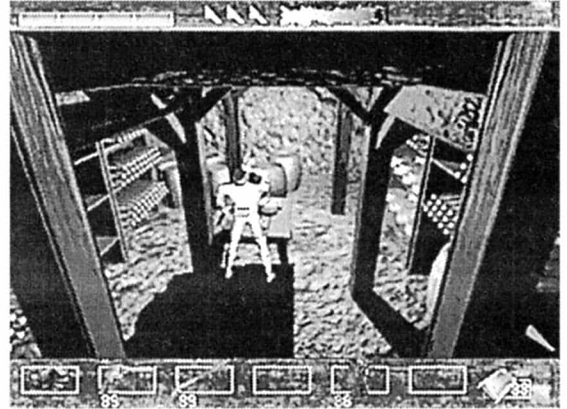


ДИНАМИЧЕСКИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

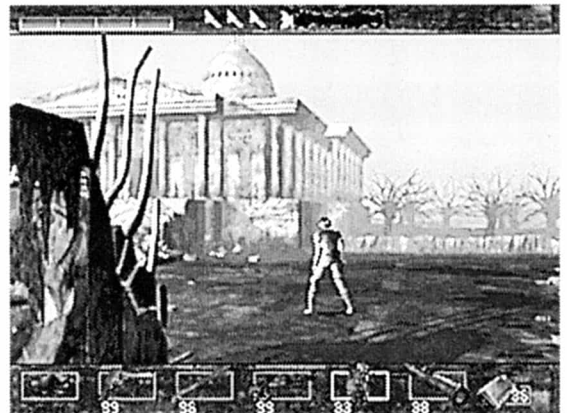
двое — офицер с пистолетом и солдат с винтовкой. Правее прихватите жизнь. Пройдите мимо танка и обстреляйте из винтовки самолет. После этого сразитесь с двумя солдатами, вооруженными винтовками. Подберите патроны и двигайтесь дальше. Из блиндажа по вам откроют огонь из пулемета. Киньте туда лимонку. После взрыва из блиндажа выбегут двое солдат с винтовками. Подберите за ними патроны. Далее появятся еще два солдата и офицер, стреляющий из пистолета. Еще один воин с винтовкой присоединится к ним чуть позже. Расправившись с ними, зайдите в блиндаж. На земле развалился боец. Не верьте этому притворщику. Едва завидев вас, он тут же схватится за винтовку. Прикончите его и почистите память у синей полусферы. Выйдите на свежий воздух. У дерева поищите лимонки. Через несколько шагов вас встретит солдат с винтовкой. Войдите в город. У повозки возьмите красный квадрат энергии. Один за другим на вас нападут несколько бойцов, вооруженных винтовками. Преодолев их сопротивление, вы окажетесь у входа в амбар. Из окон в вас кидают гранаты. Войдите в амбар и поднимитесь вверх по лестнице. Убейте солдата и возьмите энергетический уровень. Там же вы найдете лимонки и патроны для винтовки. Двигайтесь к выходу. У фонтана вас обстреляет солдат. У машины Стэна ждут еще двое. Уничтожив их, возьмите в фургоне дополнительную жизнь. Немного правее поищите схемы памяти. Двигайтесь влево. Из дома выбегут два солдата, палящие из винтовок. Справа можно взять еще одну жизнь. Пройдите назад и войдите в дом. Внутри вас поджидают офицер с пистолетом и боец с винтовкой. Убив их, пошарьте за стойкой бара. Двигайтесь вниз по лестнице. Вы окажетесь в винном погребе. Настала пора дегустации. Но сперва возьмите энергетический уровень. А затем подойдите к столику и откройте бутылочку из местных запасов. Уровень завершен.

Второй уровень

Прежде вам попадет собака. Справа покажется женщина восточной наружности, вероятно, вьетнамка. Она стреляет из автомата. Прикончив ее, поищите автомат Калашникова, лежащий возле машины. Из укрытия выбегут трое спецназовцев, вооруженных писто-



В этом погребе и убивать то некого.



И над теплом Вашингтона ветер вдаль уносит стоны.



летами. Разделавшись с ними, возьмите энергетический уровень справа от вас. Прикончив еще троих спецназовцев, подберите патроны для пистолета и войдите в блиндаж. Слева в углу возьмите патроны для автомата. Затем нажмите красную кнопку и выходите. Перед вашими глазами поднимется шлагбаум, и откроются ворота. Идите по мосту. В конце моста по вам откроет огонь стрелок с противотанковым ружьем. Вслед за ним вас ждут два спецназовца с пистолетами. Покончив с ними, вы повстречаете стрелка с противотанковым ружьем (слева) и вьетнамку, вооруженную автоматом (справа). Уничтожив их, возьмите дополнительную жизнь и противотанковое ружье, а также подберите патроны. Идите правее и подойдите ко входу к метро. Расстреляйте вьетнамку, а затем спускайтесь в метро. На перроне вас попытает остановить инвалид на костылях (и куда он только по-лез?). Вслед за ним вы встретите джентльмена с сигарой. Убейте его, если хотите. Он не опасен. Сзади к вам подкатят два спортсмена на роликовых коньках и попытаются забросать вас гранатами. Они будут ездить по кругу до тех пор, пока вы их не прикончите. Используйте синюю полусферу и идите направо к выходу. Двигайтесь вверх по мосту, затем налево. У останков машины подберите патроны для автомата. Сзади на вас нападет вьетнамка. Убейте ее и идите направо. Вас встретят три арабских террориста, вооруженных автоматами, а вслед за ними еще одна вьетнамка. Покончив с ними, возьмите правее. В это время к вам подкатят на джипе два террориста. Еще один стреляет из-за стены. Уничтожив их, возьмите жизнь. Далее вас ждет стрелок с противотанковым ружьем. Убив его, продвигайтесь по улице. Разделайтесь с двумя спецназовцами. Затем с балкона вас обстреляет арабский террорист. Кроме того, вы не понравились спецназовцу, укrywшемуся внизу. Сломив их сопротивление, возьмите у машины заряды для противотанкового ружья. Далее сверните налево. В помещении почистите память у полусферы, затем вернитесь обратно. Войдите в разрушенный дом. У шин захватите патроны для автомата, затем сместитесь влево. Обратите внимание на проволоку, натянутую в двух местах. Пройдя по левому краю, вы избежите неприятных последствий. Двигайтесь прямо. Сзади на вас накатят спортсмены на роликах. Лишив их удовольствия прогулки на свежем воздухе, идите влево. Оказавшись поблизости от рейхстага (или его двойника), вы встретите воинство, состоящее из трех собак и трех спецназовцев. Но если и этот барьер для вас не преграда — приготовьтесь к худшему. Из-за здания выезжает танк и начинает палить по вам из пулемета вперемешку со снарядами. Пр продемонстрируйте все, чему вы научились в игре. Подбив танк, вы услышите телефонный звонок. Зайдите в будку (неужели она функционирует?) и нажмите . Вы на следующем уровне.



Успокойте этот танк противотанковым управляемым ракетным снарядом.



Войны будущего (Future)

Соперники

Воины в защитных скафандрах. Сила этих бойцов напрямую зависит от оружия, которым они располагают. И если управиться с теми из них, кто ведет огонь из пистолета, можно в два счета, то со вторыми надо держать ухо востро. Лазерный пулемет, которым вооружено несколько бойцов, способен доставить вам массу хлопот. Будьте внимательны и не подставляйтесь под очереди. Соблюдая элементарную осторожность, вы запросто управитесь с этими воинами.

Уровень жизненной энергии: 1, 2, 3

Девушки с ножами. И откуда на космической станции взялись юные темнокожие акробатки, словно сбежавшие из цирка? Эти воинствующие мисс не упустят ни малейшего шанса, чтобы оставить болезненный отпечаток на вашем теле. Между тем, встреча со второй из них окажется даже полезной, так как даст вам в руки рулетку, способную разить врага. Учитывая приличную скорость передвижения этих спортсменок, стрельба по ним потребует от вас особой сосредоточенности. Кстати, в момент завершения сальто они наиболее уязвимы.

Уровень жизненной энергии: 3

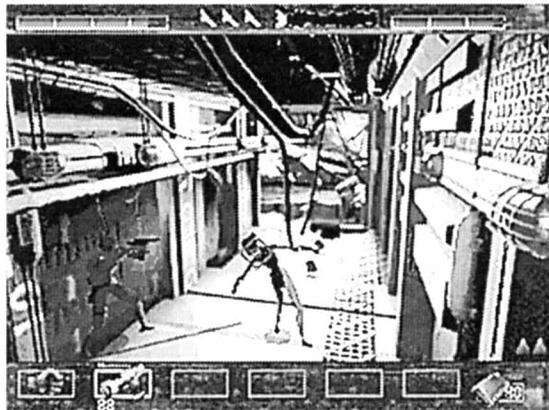
Летающие воины. Если вам эти летуны покажутся легкой добычей, лучше все обдумать еще раз. Участок, на котором они вам встретятся, чреват неожиданностями. От единственного точного выстрела Стэн может сорваться. И если вы не желаете неприятностей, вам остается только одно: не теряя понапрасну времени, изготовить пулемет и угостить «птичек» короткой очередью. Применение пистолета в этом случае себя не оправдает.

Уровень жизненной энергии: 1

Роботы с лазерными пушками. Очевидно, этим роботам пора подавать сигнал SOS, как сделали их собратья в «Тайне третьей планеты» Кира Булычева. Как видно, помощи от вас они не ждут, ибо незамедлительно открывают огонь. Что же, тем хуже для них. Эти порядком проржавевшие куски металла опасны только на расстоянии. Если же вам удалось подойти вплотную, вы сможете их уничтожить даже рулеткой. Безусловно, головной боли такой соперник у вас не вызовет.

Уровень энергии: 3

Черное инопланетное существо. А вот это уже задача посложнее. Черный монстр неплохо стреляет, наносит опасные удары хвостом и при этом отлично передвигается.



Без башки не побегаешь.



Стрельба по нему окажется непростой задачей. Вы можете запросто истратить почти весь свой боезапас на это инопланетное создание, что осложнит вашу жизнь. Вместо этого, попробуйте подобраться к нему поближе и пустить в дело рулетку. При прохождении этапа этому монстру стоит уделить особое внимание.

Уровень жизненной энергии: 3

Серый инопланетянин. Эти потешные существа умеют ползать по обшивке корабля, в том числе и вниз головой. Совершенно безоружные, они все-таки заставят вас попотеть, ведь нападают они обычно группами. Уже первый из них, едва завидя вас, бросится за подмогой. В ближнем бою они постараются забить вас, пользуясь всеми доступными средствами. Расстреливать их придется довольно долго. Попробуйте вместо этого использовать рулетку.

Уровень жизненной энергии: 2

Мертвецы. Веселенькие ребята встречаются вам по дороге. Первый из двух приятелей (он в синем защитном костюме) обожает шутки. Слегка размяв кости, он падает ниц, будто намертво сраженный. Не доверяйте обманщику! Повалявшись несколько секунд, он вскочит, как ни в чем не бывало, и бросится на вас с удвоенной энергией. И это при том, что двигается он, будто только что весело провел ночь. В такие моменты лучше не попадаться ему под руку. Уничтожение подошедшего вплотную «загробного» воина займет уйму времени, причем рукопашный бой бесполезен. Мертвец в зеленом костюме столь же чудной товарищ. Он постарается ранить вас из пистолета, поддерживая при этом непослушную руку второй, свободной рукой. Пройти его менее трудно, да и не обязательно. Между прочим, если вам удастся приметить их на приличном расстоянии, не стесняйтесь использовать гранаты. Двух штук вам хватит с избытком.

Уровень энергии: 3

Здоровый инопланетянин. На десерт вам подадут вооруженного до зубов здоровяка, расстреливающего вас, словно на учениях. Обычными способами его не убьешь. Кажется, что лишь гранаты спасут вас от неминуемой гибели. Однако, вы можете поступить более умно. Укрывшись за терминалом, сделайте небольшую паузу и дайте парню настроиться вдоволь. Улучив момент, когда он утомится, быстренько подбегите к пульта управления. Вслед за этим накиньте на себя тяжелый скафандр и что есть мочи давите на Ⓞ. Остальное увидите сами. Этот трюк успешно срабатывает на любых уровнях трудности!

Уровень жизненной энергии: 4

Виды оружия

Стандартное (руки, ноги). В целом, применение рукопашного боя, конечно же, более подходит для первобытнообщинного строя, чем для развитого будущего. Если только в пылу борьбы у вас закончились боеприпасы... Но хочется верить, что такой поворот событий вам не грозит. Кроме того, в середине второго уровня вы получите рулетку, которая быстрее уложит оппонента в ближнем бою.



Лазерный пистолет. Пистолет, который достанется вам в начале первого уровня, должен стать вашим основным оружием. Естественно, пулемет гораздо эффективнее, но ходить с ним вы не сможете, ввиду его солидного веса. Поэтому, пистолет стоит постоянно держать наготове, сменяя его по мере необходимости. Стрелять из него лучше всего одиночными выстрелами, а перерывы между ними использовать для уклонения от зарядов противника. После каждых десяти выстрелов пистолет нужно перезарядить.

Лазерный пулемет. Прекрасное оружие, к тому же не нуждающееся в перезарядке. Единственным недостатком пулемета является явно чрезмерный вес — Стэн так и гнется под его тяжестью. Даже поднять руку и прицелиться для него сущая мука. Стрелять из него стоит лишь при явной опасности — заряды иссякают слишком быстро. Палить следует лишь наверняка, постоянно контролируя прицел. Пулемет отлично подходит для истребления неприятельских группировок.

Рулетка. Мирный инструмент неожиданно трансформируется в грозное оружие. Рулетка полезна, если несколько противников обступило вас (этого, конечно же, лучше не допускать). Стрелять по ним в это время не всегда выгодно, и здесь-то вас и выручит рулетка. Она действует довольно быстро и результативно. Например, именно рулетка поможет вам преодолеть заслон из серых инопланетных существ, преимущественно нападающих группами.

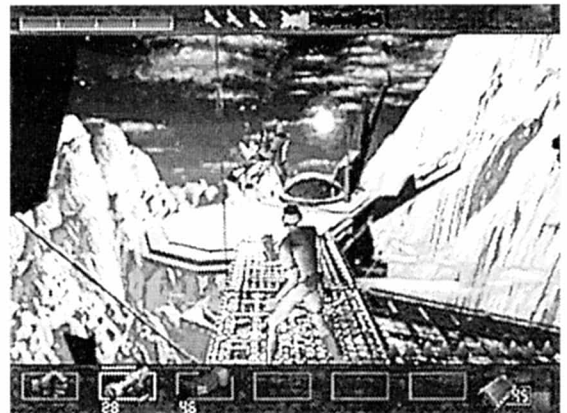
Гранаты. Гранаты выполняют на этом этапе всего лишь одну скромную миссию — с их помощью вы взорвете непроходимую дверь. Пускать в дело этот вид оружия следует с оглядкой — в узких отсеках граната может упасть рядом с вами, заметно снизив энергетический уровень. В дальнейшем особая надобность в них отпадает. Конечно, они помогут вам разобраться со здоровым инопланетянином в конце второго уровня, но как было сказано выше, для этого существуют более действенные методы.

Тяжелый скафандр. Это как бы не совсем вид оружия, но тем не менее совершенно необходимая вещь. Передвигаться в нем совершенно невозможно, да и ни к чему. Скафандр пригодится вам единственный раз на финише второго уровня, итогом которого станет выход Стэна в открытый космос. Одеть этот тяжеленный костюм лучше всего в самый последний момент, так как в нем Стэн практически беззащитен. Даже не пытайтесь обойтись без скафандра: последствия будут самые печальные.

Прохождение

Первый уровень

На этот раз вас забросило на космическую станцию. Подберите лазерный пистолет, лежащий рядом с вами. Подойдите к столу и вос-



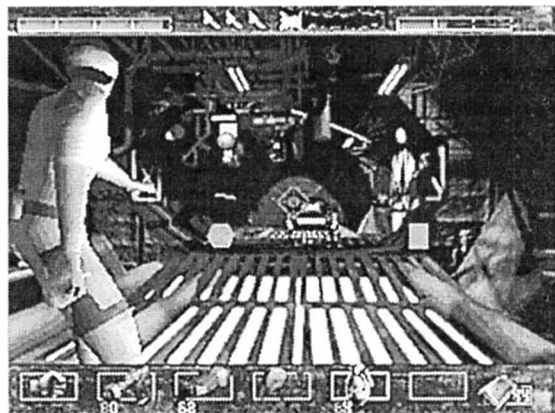
Прыгайте вниз, чтоб не мчаться.



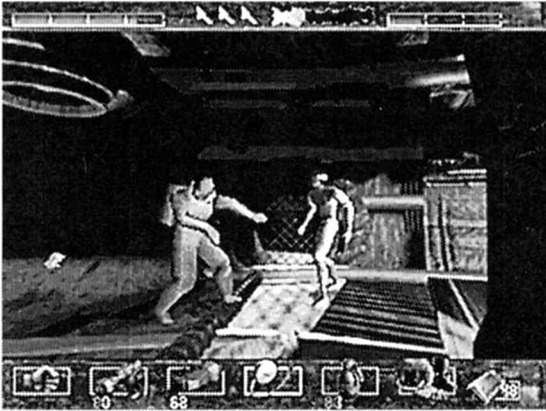
пользуйтесь лежащей там клавиатурой от компьютера. Вы получите дополнительные заряды для пистолета. Прodelайте ту же операцию немного левее. Это повысит ваш энергетический уровень. Нажмите кнопку на панели управления рядом с дверью. Войдите в открывшуюся дверь. Вас встретит воин, палящий из пистолета. Чуть дальше его собрат попытается отомстить за товарища. Если вы начнете стрелять по ним вовремя, они могут слететь с обрыва, не успев открыть огонь. Следующей на вашем пути окажется темнокожая девушка, неплохо владеющая ножами. Слегка покрутив ножами у вас перед носом, она развернется и «летающей походкой» бросится в расщелину. Может быть, она умеет летать? Покончив с этой группой, идите прямо и сверните налево за угол. При этом старайтесь держаться ближе к стене, не то разделите печальную участь ваших соперников. Там возьмите энергетический уровень и возвращайтесь. Затем войдите в правую дверь. Вас ждут два воина. Первый снабжен пистолетом, у второго пулемет. Одолев их, присоедините пулемет к своему арсеналу. Почистите память у синей полусферы. Соблюдая осторожность, пройдите по навесному помосту. На вашем пути попадутся два летающих воина с пистолетами. Уничтожив их, двигайтесь дальше. Дорога вперед вам заказана, поэтому сверните направо. Расстреляйте робота. В лифте справа в дальнем углу найдите заряды для пулемета. Подойдите к пульту управления лифта и нажмите . Спустившись вниз на один этаж, прикончите девушку и возьмите рулетку. Продолжайте спускаться и уничтожьте робота с лазерной пушкой. Еще ниже вас поджидает робот, вооруженный пулеметом. Убив его, идите прямо и захватите по пути заряды. Разберитесь с двумя «детчиками». Дальше вы увидите некое черное существо. Пройдя его, вы столкнетесь с роботом, стреляющим из лазерной пушки. Мгновение спустя вас ждут роботы, один из которых строчит из пистолета, а второй палит из пулемета. Пойщите заряды для пистолета справа от корабля, после чего обогните его слева и поднимитесь по лестнице. Пройдите немного вперед, и корабль взлетит.



Залезайте в темное сопло, там скоро будет так тепло.



Самое время превратить эту тележку в облако протоплазмы.



Выведите его на околоземную орбиту.

Второй уровень

После приземления вас атакуют четверо инопланетян. Прикончив их, возьмите у бочек заряды для пулемета. Идите вверх по лестнице. Зайдите в отсек. У сиденья слева поищите десять гранат. Выйдите оттуда и идите влево. Из дверей покажется робот с лазерной пушкой. Не успев перевести дыхание, вы встретите инопланетян обоих видов. Через несколько метров вам попадетсся робот, обстреливающий вас из лазерной пушки. Чуть правее вы заметите предостерегающую надпись «Warning» и пульт управления. Подойдите к пуль-

ту и нажмите . Почистите память у синей полусферы и возьмите тяжелый скафандр. Идите назад, а затем влево. Мертвец в синем защитном костюме преградит вам путь. Немного дальше убейте двух серых инопланетян и еще космонавта, похожего на мертвеца. Пройдите вперед и найдите шесть гранат у бочек. Сверху на Стэна спрыгнет серый инопланетянин. Справа покажется дверь. Отойдите подальше и бросьте в нее гранату. В результате взрыва освободится проход. Вам попадетсся еще один мертвец в синем костюме. Чуть подальше из дверей покажется его партнер в зеленом костюме с пистолетом. Уничтожив их, соберите заряды и войдите в отсек, из которого вышел последний «космонавт». Возьмите дополнительную жизнь и красный энергетический кубик (у стола). Возвращайтесь назад и двигайтесь налево. Сверху спустятся два серых инопланетянина, а сзади вас обстреляет из пулемета робот. Пройдя еще немного, разыщите в куче мусора несколько лимонок. Возьмите в лифте энергетический уровень. Затем воспользуйтесь компьютером. На вас нападёт мощный инопланетянин, строчащий из пулемета. Разделавшись с ним, соберите бонусы. Подойдите к терминалу, предварительно одев тяжелый скафандр, и нажмите . Вас унесет в открытый космос. Уровень пройден.

За гранью времени (Beyond Time)

Соперники

Красный медведь. Полупрозрачный мишка — не конкурент для вас. Хотя он и резво передвигается, это вряд ли ему поможет. Удары лапами чаще всего не доходят до цели. А забивается он на редкость легко. Проведя удачную серию ударов, вы не оставите ему никаких шансов. Для достижения успеха важно использовать новые движения Стэна на этом уровне.

Уровень энергии: 4



Зеленое существо. Гадкое крылатое создание выпустит по вам целую кипу смертоносных синих кристаллов, устрашающе ревя при этом. Ваша задача сводится к четкому реагированию на атаки соперника и проведению ответных выпадов. Вы можете подобрать зеленые кристаллы и использовать их в качестве оружия. Впрочем, ударов ногами будет вполне достаточно. Как и в предыдущем случае не надо забывать о том, что Стэн теперь двигается по-новому.

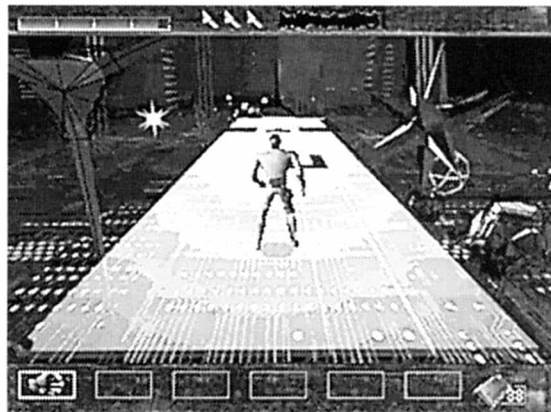
Уровень энергии: 4

Синее существо. Наконец-то Стэн увидел ту самую плененную сотрудницу, ради которой он и ввязался в эту историю. Но праздновать победу еще рано. По-видимому, вирус решил пустить в дело все цвета радуги. На сей раз монстр синей окраски встал на вашем пути. Из его приоткрытой пасти на Стэна вылетают синие кристаллы, а в ближнем бою чудище атакует резко и быстро. Можете употребить зеленые кристаллы, если они у вас имеются. Впрочем, это совершенно необязательно.

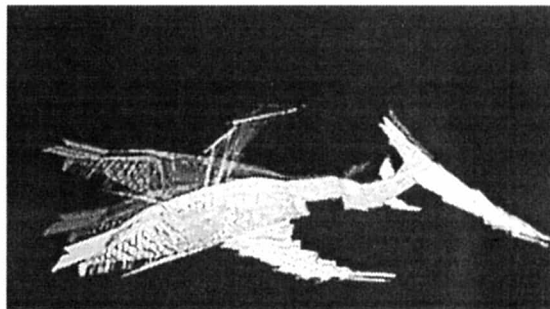
Уровень энергии: 4

Вирус. Вот он и возник перед вами — долгожданный зловредный вирус. Встреча с ним, а если быть точнее, с изображающей его акулой, произойдет на космическом «ринге». Учитывая особенности окружающей среды, движения Стэна вновь претерпят изменения. Помимо Стэна в происходящие события вовлечена и несчастная девушка. Акула готова растерзать вас обоих, но первостепенной задачей для вас является спасение девушки. Энергетический уровень Стэна снижается как при попаданиях в него, так и при ранах, нанесенных его напарнице. Похоже, что она без чувств. Ее носит по всему рингу, а подхватить ее можно только вблизи символических «канатов». Ориентироваться в пространстве поначалу может быть затруднительно — то лицо Стэна обращено к вам, то вы видите его спину. Соответственно положению меняется и направление его движений. Желательно собирать зеленые кристаллы, летающие в пространстве. Они наиболее эффективны в сражении с акулой. Правда, попасть в нее не так-то просто.

Уровень энергии: 4



Эта дорога ведет к победе.



Летит птица, нельзя скушать. (Загадка)



Виды оружия

Стандартное (руки, ноги). На этом уровне выбор оружия оставляет желать лучшего. Так, при схватке с красным медведем вы сможете располагать лишь самим собой. С учетом того, что Стэн теперь двигается побыстрее, у вас неплохая перспектива. Бои на этапе носят довольно-таки спорадический характер, и посоветовать что-то конкретное сложно. Одним словом, лупите всех подряд!

Кристаллы. Кристаллы зеленого цвета приобретают особую цену в сражении с акулой, то бишь вирусом. До этого их использование едва ли усилит вашу атаку. В начале боя с вирусом имевшиеся у вас кристаллы аннулируются. Вы должны подбирать их по ходу схватки. Делать это надо осторожно, так как акула находится в постоянном движении. Один удавшийся подбор добавит вам пять кристаллов.

Прохождение. Для начала надо пробежаться по дорожке с препятствиями. Лучше подходит для этого левая сторона. Путь будет рушиться на ваших глазах, поэтому мешкать не стоит. Добежав до края площадки, надо перепрыгнуть на следующий сегмент. Возможно, вам не удастся успешно закончить путь с первой попытки. Но попробовав несколько раз, вы безусловно добьетесь результата. Далее вам предстоит выдержать испытание, сразившись с красным медведем. Вирус не отступит так просто, поэтому приготовьтесь к серьезной борьбе. За медведем вас ждет некое зеленое существо. Оно примется обстреливать вас синими кристаллами. Появляющиеся время от времени зеленые кристаллы желательно подбирать — они вам пригодятся в дальнейшем. Одолев противника, вы столкнетесь с похожим созданием синего цвета. Здесь же вы увидите ту самую очаровательную сотрудницу, на спасение которой вы отправились. В конце концов придет пора померяться силами с самим вирусом. Этот вредитель, принявший форму синей акулы, готов стереть вас в мелкий порошок. Борясь с ним на подводном ринге, вы должны продемонстрировать чудеса техники. Вам помогут зеленые кристаллы, которые вы соберете. Но если и здесь вы оказались на высоте, вам предстоит совершить последний шаг. Подплывите к девушке и подхватите ее. На этом игра завершается.



«Комсомолка, спортсменка, отличница».



Секреты игры

Три жизни

Нажмите **ПАУЗА** во время игры. В режиме паузы выделите «Sound FX». Нажмите \triangle , \square , \circ , \times , \triangle , \circ , \square , \times , \triangle , \square , \triangle . Правильный ввод кода будет подтвержден звуковым сигналом.

Полный жизненный уровень

Нажмите **ПАУЗА** во время игры. В режиме паузы выделите «Sound FX». Нажмите \times , \triangle (2), \circ , \times , \triangle (2), \circ , \square (2), \times . Правильный ввод кода будет подтвержден звуковым сигналом.

Ослабление вируса

Нажмите **ПАУЗА** во время игры. В режиме паузы выделите «Sound FX». Нажмите \triangle (2), \square , \circ , \times , \triangle , \circ , \square (3), \times . Правильный ввод кода будет подтвержден звуковым сигналом.

Переход на следующий уровень

Нажмите **ПАУЗА** во время игры. В режиме паузы выделите «Sound FX». Нажмите \times , \square , \times , \triangle , \circ , \square , \times , \circ , \times , \triangle (2). Правильный ввод кода будет подтвержден звуковым сигналом.

Отправиться в следующую эпоху

Нажмите **ПАУЗА** во время игры. В режиме паузы выделите «Sound FX». Нажмите \circ , \times , \triangle , \circ , \square , \circ , \times , \square , \triangle , \circ , \square . Правильный ввод кода будет подтвержден звуковым сигналом.

Все виды оружия

Нажмите **ПАУЗА** во время игры. В режиме паузы выделите «Sound FX». Нажмите \triangle , \times , \circ , \square , \times , \square , \circ , \triangle , \times , \square , \circ . Правильный ввод кода будет подтвержден звуковым сигналом.

Секретный уровень

Введите «COMMANDO» в качестве кода. Ваш герой сразится с несколькими противниками на ринге.



Ну вот, собственно говоря, и все.



Максимальный размер индикатора энергии

В процессе игры нажмите **ПКД** для того, чтобы сделать паузу. Наведите указатель на пункт Sound FX в меню. Нажмите **□**, **○(2)**, **△**, **×(2)**, **○**, **□(2)**, **△**, **□**. Звук подтвердит правильность введенного кода.

Неограниченный запас оружия

В процессе игры нажмите **ПКД** для того, чтобы сделать паузу. Наведите указатель на пункт Sound FX в меню. Нажмите **△**, **○**, **△**, **×**, **□**, **×**, **○**, **□**, **△**, **×**, **□**. Вы услышите звук, подтверждающий правильность введенного кода.

Автоматическая перезарядка для основных видов вооружений

В процессе игры нажмите **ПКД** для того, чтобы сделать паузу. Наведите указатель на пункт Sound FX в меню. Нажмите **□**, **×**, **○**, **△**, **○**, **×**, **□**, **△**, **○**, **△**, **□**. Вы услышите звук, подтверждающий правильность введенного кода.

Пароли всех уровней

Уровень	Пароль
1	EAUGXTAH
2	DHTKARIZ
3	ZMZZUJKJ
4	PFXMNHHR
5	CBKWSYMY
6	IETDIMGV
7	WTZVUGBX

В заключение хочется сказать, что дать однозначную оценку игре невозможно. Она покажется скучной приверженцам логических игр, да и аркадно настроенному игроку здесь не дадут развернуться. Тем не менее, Time Commando может стать чем-то вроде отдушины для людей, уставших от строительства воображаемых городов и командования мифическими армиями. Как средство от снятия напряжения Time Commando можно уподобить бутылке хорошего вина. Вы открываете ее, вдыхаете аромат, смакуете первый глоток... Притупляется реальность окружающей среды, иллюзии уносят вас вдаль, серая будничность приобретает радужный оттенок. Вполне вероятно, что вам захочется попробовать ту же марку еще раз. Взвешивая еще раз все плюсы и минусы игры, приходишь к выводу, что положительного в Time Commando все-таки больше. К факторам, ухудшающим восприятие игры можно отнести бросающуюся в глаза форсированность событий. Вас словно подталкивают в нужном направлении, лишая малейшей возможности проявить самостоятельность. Произвольные смещения экрана могут сыграть с вами злую шутку — забежав за незримые границы картинки, Стэнли (а иногда и его соперник) рискует оказаться выключенным из игры. К сожалению, создателям Time Commando не хватило вы-



думки для достойного финала. Концовка, которая по логике вещей должна была стать апофеозом игры, лишена изобретательности и выглядит смазанной. Звуковое оформление игры вообще ниже всякой критики и носит скорее условный характер. Но вспомните, попадалась ли вам хоть единожды бочка меда, не содержащая даже ложки совершенно иной субстанции? Из явных достоинств Time Commando стоит отметить подчеркнутую динамику происходящего. Как следствие этого, вам не придется скучать ни секунды. В игре нет затяжных перерывов между боевыми вставками. В то же время противники не столь многочисленны, чтобы вызвать у вас приступы мигрени. Это выгодно отличает Time Commando от некоторых 3-D стрелялок. В игре много юмора (особо это касается женского пола) — сразу видно, что делали ее французы. Все эти прелести лишь вторичны и не имели бы особого значения сами по себе. Краеугольным камнем Time Commando, его, если так можно выразиться, доминантой, стал далекий от тривиальности сюжет. Оригинальная трактовка путешествия в четвертом измерении оказалась вполне уместной оболочкой для начинки в стиле arcade. Игре не чужд дух романтизма. Словно истый джентльмен, Стэнли (а вместе с ним и вы!) должен спасти честь сразу двух дам одновременно — обаятельной девушки и... собственной фирмы. Нельзя не упомянуть об одной особенности Time Commando. Задайте себе очень простой вопрос: от чего пострадал центр исторических исследований? Связующей нитью событий, разворачивающихся в игре, является опаснейший вирус, который способен не только вмешаться в разработки секретной организации (да мало ли их!), но и повлиять на жизнь людей в целом. Не надо быть гением, чтобы сделать вполне земные выводы из фантастической игры. Time Commando лишний раз напомнила о том, что своевременное обновление антивирусных программ полезно для нашего здоровья.



ТОМБ РАЙДЕР

Грабитель Погземелий

ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Производитель Eidos Interactive
 Издатель Core
 Год 1996
 Размер 1 CD
 Размер сохраненной игры 1 блок

УПРАВЛЕНИЕ



СУТЬ ИГРЫ

Довести до Артефакта через непроходимые пещеры совсем незащищенную девушку. Новая по концепции динамика с квестовыми элементами. Высококачественный трехмерный синтез.

МОРАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ

Отстрел диких животных и людей.

Изображение



на момент выхода – шедевр

Звук



средний

Сюжет/концепция



новый

Играть в первый раз



очень круто

Играть снова и снова



куда хуже

Играть с друзьями



нет

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ



Огромный набор всевозможных прыжков и движений персонажа, потрясающий эффект присутствия. Отличная анимация движений как героини так и прочих существ.



Сложность квестовых и динамических моментов иногда превышает допустимые пределы. Ассортимент оружия не выходит за рамки стрелкового-автоматического.



Чрезвычайно популярная игра с неповторимой атмосферой. Идеальна для фанатов трехмерных миров, не страдающих мегаломанией и тягой к высокотехнологичному оружию огромной разрушительной силы.

занимательно

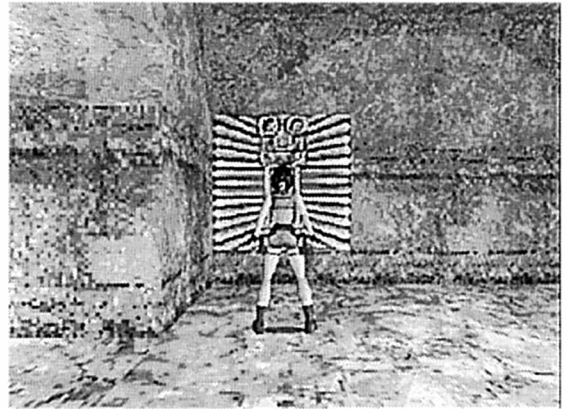


Что такое Tomb Raider и с чем его едят?

Не надоело ли вам ходить по фантастическим городам и убивать абстрактных монстров, количество которых, похоже, не ограничено? Согласитесь, почти любая трехмерная аркада подходит под это описание. Но не Tomb Raider, создатели которого сделали смелый шаг и заменили такой привычный уже вид из глаз героя на произвольно меняющийся вид со стороны.

Ни в одной из таких игр вам наверняка не приходилось задумываться над игровой ситуацией и подолгу искать решение, выход из затруднительного положения. Выход или был, или его не было, в зависимости от количества

патронов в каждом виде оружия, которое вы нашли ко времени затруднений. Вы просто хватали оружие помощнее и рвали напролом к выходу, подобно адской машине смерти. Однако, хотелось бы увидеть того героя, который в Tomb Raider оставит живым хоть одного врага, встретившегося ему на пути, и после этого останется жив. Да, для того, чтобы выжить здесь, вам необходимо будет перебить всех (ну или почти всех) «зверушек» на уровне. Обратили внимание на то, что слово «зверушки» взято в кавычки? Ваше воображение уже рисует вам непонятного вида монстров с зубами от пола и до потолка и лапами (или щупальцами?) длиннее пожарного шланга. Тех, кто любит игры с такого рода «кандидатами в трупы», спешим разочаровать — в этой игре вы их не увидите. Есть правда заменители, но об этом позже. Зато в игре в достатке присутствуют экзотические животные типа пантер, динозавров всевозможных видов, горилл и многих других обитателей земной фауны. Кроме того, вы увидите и родных русскому сердцу волков (причем они присутствуют в больших количествах), и медведей. Но вот тут уж приходится делать оговорку: волки и медведи, похоже, мутанты, хотя это только наше мнение, и согласны ли вы с нами, вы сможете выяснить в ходе игры. В оправдание своих слов можем сказать только, что обыкновенные животные не могут при всем желании отрастить такие клыки и когти. Кроме всего прочего, вы наверняка не станете опровергать, что в наше время динозавры уже не живут, и присутствие в игре чудищ типа Репторов (Raptor) или Тиранозавров (T-гех) нельзя объяснить логически. Единственное объяснение — мутация каких-либо видов современных пресмыкающихся типа крокодилов. Хотя логика и не всегда уместна в такого рода играх. Для тех, кто заинтересовался вышеназванными видами ди-



Кнопка «Реальность» ON/OFF.



нозавров, поясним, что Репторы — это небольшие, но очень быстрые и сильные хищные динозавры, единственной пищей которых является мясо, а Т-рекс — это вид динозавров, по размеру сравнимый с современным реактивным самолетом и обладающий примерно той же мощностью, что бульдозер. Такая «ящерка» с легкостью может сокрушить все на своем пути, даже не заметив того, что ей в грудь попала разрывная пуля. Единственное слабое место — глаза. Стоит, правда, отметить, что по размеру глаза этой твари вполне соответствуют ее габаритам, и это делает ее легкой добычей для человека, вооруженного пистолетом и хорошо владеющего своим оружием. Кроме того, в игре зачастую встречаются моменты, когда перед вами стоит задача убить ожившую статую или стража, которому по самым скромным подсчетам далеко за 1000 лет. Все это еще ничего, но статуя не будет просто стоять и ждать, пока ее убьют. Она перед своей окончательной смертью хочет еще повеселиться, не обращая внимания на то, что у нее в руках теперь не привычное ей оружие (меч, или чем она там еще пользовалась при жизни), а огненные шары или что-нибудь еще почище этого. Убивать ее придется, уворачиваясь от этих шариков: если хоть один попадет в вашу героиню — ей не поздоровится, а для вас это будет значить, что уровень придется либо перезапускать, либо просто проходить заново. Но простите нас за «литерическое» отступление. Вернемся непосредственно к игре. Игра с первого и до последнего момента представляет собой невообразимую смесь эпизодов, которые абсолютно нельзя сравнивать. В ней есть моменты, когда вашей подопечной придется бежать со всей возможной скоростью и стрелять так быстро, как только она сможет. Но буквально через несколько секунд ситуация меняется, и следующая задача — совершить серию невообразимых прыжков, чтобы пройти лабиринт и получить долгожданный ключ от древней двери. А за этой дверью опять может поджидать стая кровожадных волков или пара львов, патрулирующих территорию. Немало в игре и моментов, когда бедняжке, под вашим опытным руководством, придется проплывать на задержке дыхания лабиринты с крокодилами и буквально драться до последней капли крови за каждый глоток воздуха. Ларе предстоит пережить много душеспипательных моментов, карабкаясь по горным кручам над пропастью, дно которой представляет собой бурлящий поток с ледяной водой. Можем точно сказать, что это ей не прибавит здоровья. Хотя в большинстве случаев падение в воду и безболезненно, но могут быть и исключения... Все это лишь малая часть того, что ей предстоит пережить и через что пройти в этой игре. И все это время вам предстоит направлять ее действия. Можем пообещать, что эта игра вырвет вас из объятий удобного кресла, затянет в мир приключений и даже заставит немного поволноваться во время поиска верного решения. Здесь вам понадобится быстрота реакции и точность расчета, холодная логика профессионального бойца и задор искателя приключений. Вот чего-чего, а приключений вам хватит. Если вы их ищете, то этого не придется делать слишком долго. Они в буквальном смысле будут преследовать вас. Только попробуйте убежать или каким-либо иным способом спастись от них: не получится!

Рано или поздно ваше нежелание залезать в труднодоступную секретную комнату скажется, и вы будете долго проклинать себя за свою лень по поводу прохождения упо-



мянутой секретной комнаты. Все, что уже было сказано об этой игре, не дает вам достаточного представления о том, чем же она отличается от всех других игр жанра action. Как мы уже упоминали, в этой игре создатели не сделали уже привычного вида из глаз. В игре вы видите свою героиню с наилучшего ракурса, который выбирается автоматически самой камерой. Само движение в игре оформлено на хорошем уровне. В отличие от Duke или Quake, где бежите ли вы или идете, практически неразличимо (единственный способ научиться распознавать это — много, очень много и долго поиграть в игру). В этой игре легко различить бег и ходьбу даже во время совершения вышеуказанных действий. Так же легко, как вам не составит труда на улице, лишь взглянув на человека, определить, бежит он или идет. Кроме того, вы хорошо видите, какое оружие у вас в руках. А теперь перейдем к некоторым особенно приятным моментам игры и постараемся на сравнении объяснить разницу в классе оружия. Как все наверняка помнят, в играх типа Doom и Duke был очень большой выбор оружия (что-то около 8-9 видов), в Tomb Raider же нет такого арсенала, но уж поверьте: в этой игре винчестер (точное английское название оружия с переводом на русский язык см. в пункте «Оружие») вполне сравним с Duke'овским гранатометом (RPG), «магнумы» являются заменой пулемету (Chaingun Cannon), а «узи» вполне может заменить небезызвестный «девастатор». Как видите, выбор оружия в игре невелик, но этого вполне хватает. Кроме всего прочего, у вас не кончаются патроны для первого оружия (2 обыкновенных автоматических пистолета). Достаточно сложно было бы вам проходить игру без этого, достаточно мощного и простого в обращении оружия, из которого ваша героиня еще и виртуозно стреляет.

Можно долго еще говорить про эту игру, и в основном хорошее, но о хорошем сказано уже много, а для соблюдения баланса необходимо подложить ложку дегтя в бочку меда. Итак, о некоторых недочетах игры: пожалуй, в этот скромный список можно включить только некоторые замечания по нововведению игры, т.е. динамичной камеры. Создатели, естественно, хотели сделать как лучше, и это им почти полностью удалось. Но иногда



Медвежата осиротели. Tomb Raider, что же вы хотели?

камера выбирает такие ракурсы, что просто диву даешься. Иногда в самый интересный и напряженный момент вы вынуждены зайти за колонну, чтобы прикрыть спину, а спереди на вас несетя пара волков с вполне понятным желанием загрызть вашу героиню. Камера в этом случае показывает вас со спины, а за спиной — колонна. Вот и остается созерцать крайне интересную картину — поверхность колонны, в то время как за ней происходит то, что может стоить жизни вашей героине. Она «вслепую» (без вашего руководства) отбивается от нападающих. На этом, пожалуй, заканчиваются все неприятные моменты.



Теперь нам остается только посоветовать вам приобрести игру, если вы увидите ее в продаже. Несмотря на мелкие недоделки, это действительно новое слово в жанре. С помощью этого руководства вы должны будете достаточно легко пройти игру, получая удовольствие от прекрасной графики и сюжета игры. Трудно представить, чтобы еще хоть в одной игре подобного жанра создатели позаботились о том, чтобы так детально проработать сюжет. Надеемся, эта чудесная аркада открывает целую серию увлекательнейших игр. Но прежде всего, мы конечно будем ждать продолжения, т.е. Tomb Raider 2.

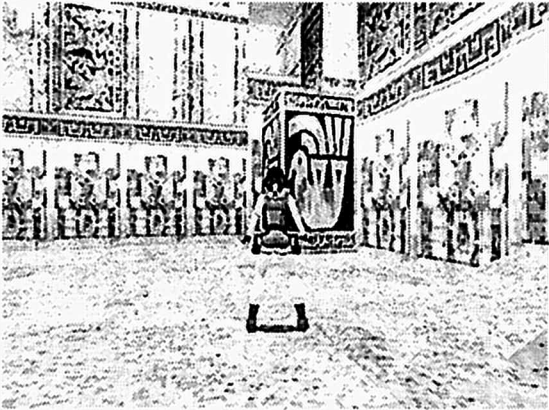
Предыстория игры



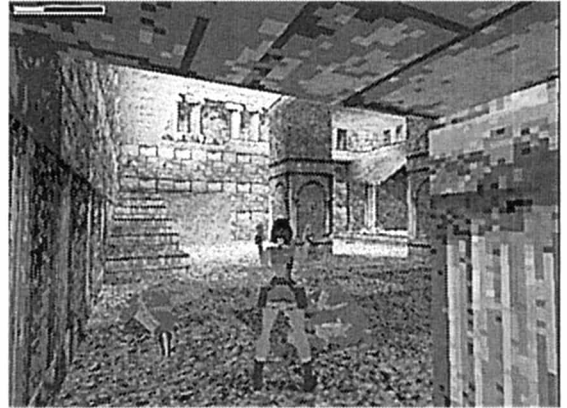
Лара - особь женского пола, но без «крыши».

Теперь хотелось бы сказать несколько слов о предыстории. Как уже было упомянуто выше, игра имеет прекрасно продуманную сюжетную линию, что крайне нехарактерно для жанра «action». Прежде всего, хотелось бы назвать имя вашей героини. Ее зовут Лара Крофт. Впервые, она красивая девушка, но это качество никак не сможет ей помочь выполнить возложенную на нее миссию. Большую помощь будут оказывать совсем другие качества, не совсем совместимые с понятием красоты, женственности, доброты и т.п. Она — прекрасно подготовленный и обученный боец, виртуозно владеющий любым оружием, начиная с

пистолета и заканчивая карманной ядерной установкой. Ее сила вызовет чувство зависти даже у «качка», а ловкости позавидует самый умелый «карманник». У Лары есть, пожалуй, только один недостаток (если это можно так назвать): неудержимая тяга к приключениям. Это приводит к тому, что если даже она сама не ищет их — они находят ее. Так произошло и в этом случае. Представляете, человек спокойно сидит в отеле и отдыхает. К нему подходит мужик, который вообще не имеет никакого отношения к данному отдыху. Он оказывается, однако, не совсем посторонним, а «шапочным» знакомым Лары. На этот раз он представляет некую персону, которая хочет предложить Ларе работу. Нет, чтобы послать его подальше — Лара соглашается переговорить с этой незнакомкой. Та оказывается владелицей весьма солидной корпорации и, кстати, тоже знакомой Лары. Эта знакомая в прошлом уже имела дела с вашей героиней и успела ее хорошо «подставить». Лично вы не стали бы даже разговаривать с этой особой (вас подставляют и потом опять хотят воспользоваться вашими услугами), но Лара опять не прислушивается к голосу рассудка, она продолжает разговор. В ходе этой милой беседы, которая, кстати, проходит по сетевому видео (Лара видит изображение своей собеседницы на экране ноутбука), выяс-



Последние секунды перед кровавой бойней в офисе торговцев коврами.



Лара, встань ко мне передом, кдохлым львам задом.

няется, что вам хотят предложить небольшую работенку. Так и хочется остановить Лару и сказать: не принимай этого предложения. Однако, мы не можем этого сделать, и остается только оставаться немymi созерцателями происходящего. Но тут до Лары наконец доходит, с кем она говорит, и она собирается отвергнуть предложение, но ее привлекают тем, от чего она просто не может отказаться — приключениями. У собеседницы Лары в этом деле есть и собственный интерес: она хочет получить мистический предмет силы, который находится, как она думает, где-то в заброшенных и малоисследованных районах Мексики. Ларе передают всю необходимую информацию и отправляют на подвиги. Все это очень хорошо показано в фильме-заставке, который вы смотрите перед собственно началом приключений. Если вы неплохо знаете английский язык, для вас не составит труда прекрасно понять все, что говорят герои фильма. После того, как мы начали играть, у нас сразу создалось впечатление, что Лару опять «подставили». Ее просто не снабдили всем необходимым. С собой у нее нет буквально ничего: ни приспособлений для скалолазания, ни аптечки на случай необходимости оказания себе первой медицинской помощи, ничего! Кстати, обратите внимание на одежду Лары. Такое впечатление создается, что она не была предупреждена о том, что ей необходимо будет карабкаться по скалам. Представьте себе, как она должна обдирать ноги о скалы, не имея даже наколенников. Никакого снаряжения, кроме пистолетов, в самом начале у Лары нет. Есть у нее только непреодолимая жажда приключений. Ну что, надо помочь нашей героине. По крайней мере, очень постараться. В то время как вы собираетесь заняться этим очень и очень непростым делом, мы позволим себе рассказать вам об управлении. Это очень важно, поверьте. Нет ничего хуже неудобного управления. Поэтому советуем вам очень внимательно и серьезно отнестись к тому, о чем мы расскажем вам сейчас. Кроме точного объяснения назначения всех меню управления игрой, мы дадим вам некоторые рекомендации по поводу наиболее удачного способа управления.



Установки в игре

Данные установки служат для подбора максимально удобного для вас интерфейса игры.

Основное игровое меню

Основное игровое меню представляет собой набор значков, обозначающих различные установки, которые вы можете настроить так, как вам будет удобнее. Меню состоит из пяти опций. Мы объясним их назначение по порядку.

⊕ **Внимание!** Выбор опций в меню осуществляется при помощи клавиш → и ← (далее — курсоры).

Начать игру (Start game)

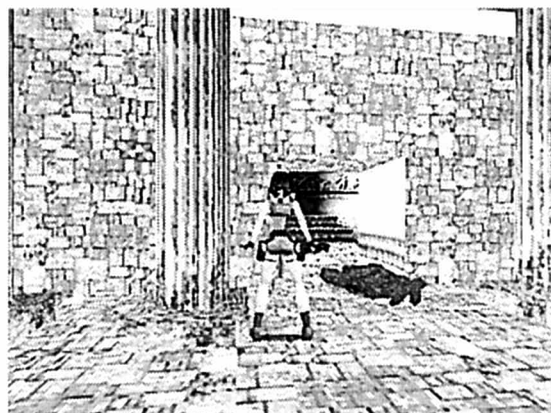
Эта опция обозначается значком, который имеет вид книги и служит для начала новой игры (start game) или загрузки игры (load game). После того, как вы выберете из вращающегося перед вами меню из значков книгу и нажмете клавишу выбора, книга откроется. После того, как вы каждый очередной раз нажмете клавишу курсора, страница будет переворачиваться, и вы будете иметь возможность начать или загрузить игру.

Дом Лары (Lara's home)

Опция имеет вид фотографии, и после ее активации вы будете иметь возможность потренироваться и приспособиться к управлению в игре. Кроме этого, дома у Лары есть спортивный зал, где при ее (Лары) активном содействии вы сможете освоить все основные типы действий в игре, как то: прыжки, плавание и тому подобное.

Управление (Controls)

Данная опция имеет вид четырех клавиш, расположенных в том же порядке, что и клавиши на геймпаде. После ее активации вы сможете выбрать раскладку клавиатуры для управления в игре. Данная опция содержит три пункта, которые позволят вам выбрать наиболее удобную раскладку геймпада. Однако стоит заметить, что лучше, естественно, выбирать раскладку, к которой вы привыкли и считаете самой удобной для себя. Если таковой не имеется, стоит выбрать раскладку геймпада после проверки всех трех в доме у Лары. Рассчитывайте на то, что вам придется зачастую



Пара метких выстрелов — и коврик готов.



ставить жизнь против скорости. Мы имеем в виду, что ваша жизнь будет зависеть от того, насколько быстро вы сможете достать оружие. Далее мы приведем перевод названия функций используемых в игре клавиш управления:

Step Right — шаг вправо (исключительно важно при необходимости встать боком точно к краю площадки или какой-либо пропасти).

Step Left — шаг влево (назначение идентично предыдущему пункту).

Roll — перекатиться через себя (предназначается для спасения жизни Лары от посягательств хищников или летящих прямо в нее камней, рекомендуется как способ быстрого поворота на 180 градусов). Кроме того, это единственный способ совершить кувырок.

Draw Weapon — вытащить оружие (от того, насколько быстро вы сможете сделать это, в игре зачастую будет зависеть успех или провал всей вашей миссии).

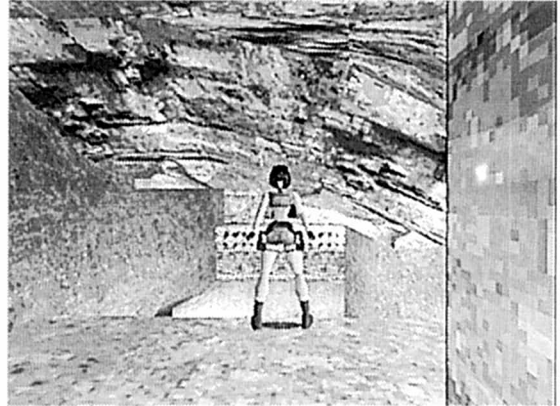
Look — посмотреть (советуем почаще пользоваться этой клавишей, лучше сначала проверить, что вас ждет впереди, а потом идти; используется вместе с клавишами направления, рассмотреть можно только тот участок, куда сможет повернуться голова Лары).

Walk — ходить (идти шагом в игре придется возможно даже чаще, чем бегать, нужна особая осторожность — ходьба предоставляет ее, кроме того, Лара при ходьбе останавливается на краю пропасти, а при беге — нет).

Jump — прыжок (думаем, не стоит объяснять, что это такое, скажем только, что их, прыжков, много видов, а для успешного прохождения игры вам потребуется знание их всех).

Action — клавиша действия (самая используемая кнопка, при ее помощи совершаются все действия в игре: стрельба, лазание, цепляние за края выступов и тому подобное).

Кроме того, при помощи клавиши действия Лара выполняет все подтягивания. Их всего три вида: подтягивание с места, Лара опирается на руку и перескакивает наверх, на препятствие; второй вид предназначен для залезания на достаточно высокие препятствия, за которые Лара не может зацепиться руками, стоя на полу, она совершает прыжок вверх, а потом вылезает наверх; третий и последний вид подтягивания — подтягивание после того, как Лара повисает на руках после прыжка, выполняется само подтягивание клавишей **↑**. Все подтягивания должны выполняться без оружия в руках.



Вступай в наши ровные белые и костяные ряды!

Установка экрана (Screen adjust)


Данная опция позволяет сдвигать экран в одну или в другую сторону. К сожалению, создатели не позаботились о том, чтобы экран можно было двигать вверх и вниз.




Звук (Sound)

Настройка громкости звуковых эффектов в игре. Нота отвечает за громкость музыки, динамик — за громкость звуковых эффектов. Именно тут можно отключить музыку, если она вам мешает.

Инвенторий

Вызывается клавишей . Сам инвенторий не представляет собой ничего интересного, за исключением того, что в нем находится. Инвенторий является местом, куда вы складываете (это происходит автоматически) все найденные в ходе игры предметы. Этих предметов четыре вида:

Оружие — найденное в ходе игры оружие вы сможете выбирать именно через инвенторий. Делается это очень просто. Перед вами, как на вращающейся витрине представлено то, что у вас есть на данный момент. Предмет выбирается путем нажатия клавиш направления. Выбранным является предмет, который ближе всего к вам. Выбор его осуществляется путем нажатия клавиши . После того, как вы выберете какой-либо вид оружия, он (этот вид) будет автоматически вытаскиваться при нажатии клавиши «Draw Weapon».

Патроны — патроны для разного оружия и выглядят по-разному. Использовать их вы не можете, выбросить тоже. Единственное, для чего они представлены в инвентории, это для того, чтобы вы могли выяснить их количество.

Аптечки — аптечек бывает два вида: большая и маленькая. Используются они аналогично тому, как происходит выбор оружия, только в отличие от последнего они являются предметами одноразового использования. Подлечился один раз и все.

Предметы — предметы — это то, что нужно вам для прохождения игры. В основном такими предметами являются ключи, предназначенные для открывания дверей. Кроме ключей, у вас могут появиться предметы типа древних идолов и различные другие «прищочки». В основном они тоже служат для открывания дверей и продвижения по сюжету. Кроме того, у вас в инвентории довольно долго валяются части Артефакта. Они появляются там по мере нахождения, и вы никак не можете их использовать.

Игровой экран

Игровой экран не представляет собой ничего интересного — это просто то, что Лара видит перед собой. Когда вы достаете оружие, в правом верхнем углу появляется индикатор здоровья и запас патронов для активного оружия. При попадании в воду в правом верхнем же углу появляется индикатор запаса воздуха. Это в принципе и все.

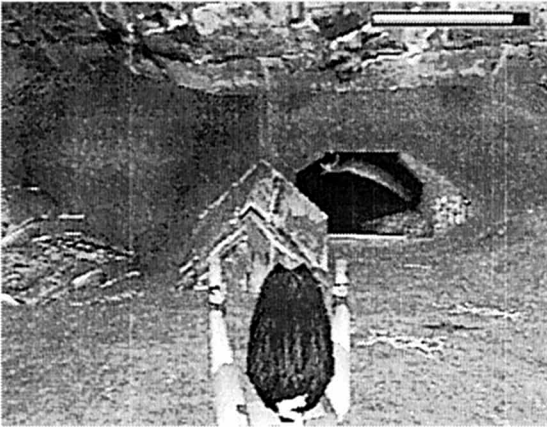
Оружие

Как мы уже упоминали, оружие в игре не отличается особым разнообразием, однако стоит упомянуть некоторые его особенности. Прежде всего, у каждого типа оружия есть своя «мишень», то есть монстр, которого лучше всего убивать из этого оружия. Стратегия убий-



ства монстров хорошо объяснена в одноименном пункте. Однако там, в том пункте, нет прямых указаний на то, какое оружие наиболее пригодно для убийства того или иного «зверька». Выбор оружия осуществляется в инвентории. Как туда войти, вы уже знаете. Выбор того или иного оружия осуществляется клавишами направления. При осуществленном выборе оружия (к примеру, вы выбрали винчестер) Лара будет в дальнейшем доставать именно это оружие при нажатии клавиши «Draw Weapon». Оружие нельзя достать в воде. Это единственное ограничение. Кроме конечно того случая, когда оружия у вас нет. Мы рассчитываем на то, что вы внимательно прочтаете данный пункт, который поможет вам в дальнейшем избавиться от множества наиболее часто задаваемых вопросов насчет использования оружия. Итак, в игре есть четыре типа оружия. Рассмотрим их по порядку.

Несколько слов нужно сказать о том, как, собственно, наша героиня целится. Это происходит автоматически, при вытащенном на свет божий оружию. Вы легко поймете, когда Лара уже прицелилась в кого-либо. После этого она начинает стрелять по «мишени» до тех пор, пока вы сами не отпустите клавишу огня и не дадите ей поменять мишень. Перемена «мишени» может быть произведена и при оставшемся в живых противнике. Если он уже отбежал или отлетел (что он там еще может), просто отпустите клавишу огня, и Лара прицелится в того, который ближе.



Замогильный тир.

Стандартные пистолеты

Самое простое, неприхотливое, но и мало-мощное оружие. Не требует патронов. Рекомендуем использовать против всех типов монстров при отсутствии другого оружия, или если есть возможность уничтожить этих монстров, не тратя драгоценных патронов для других видов оружия (рассчитывайте на то, что остальное оружие пригодится вам позже — это поможет отогнать навязчивое желание использовать что-нибудь помощнее). Высокая скорострельность и точность.

Магнумы

Два пистолета огромной мощности, обладают достаточно высокой скоростью стрельбы и используются для уничтожения крупных, быстрых и «крепких» целей, в тех случаях, когда другое оружие не может вам помочь, или его использование неотвратимо повлечет за собой смерть главной героини (есть моменты, когда от скорости, с которой вы «уложите зверька отдыхать», зависит вся игра). На фоне всех достоинств есть несколько недостат-



ков: использует патроны, быстро расходует имеющийся запас, имеет достаточно посредственную точность.

Винчестер

Не стоит объяснять, что это такое. Все прекрасно знакомы с этим оружием по всем американским фильмам (пример — незабвенный «Терминатор»). Оружие обладает страшной убойной силой, однако это качество практически полностью нейтрализуется крайне слабой точностью и медленной стрельбой. Подлежит использованию в крайних случаях (безвыходных), когда нужно уничтожить очень «крепкую» цель, обладающую посредственной скоростью. Использует патроны, которых крайне мало.

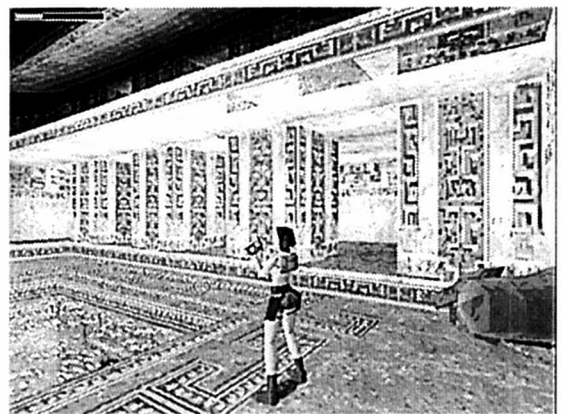
Узи

Самое мощное и страшное оружие в игре. Использует патроны, что, однако не снижает его ценности. патронов в ходе игры вы набираете достаточно для того, чтобы их хватило на преодоление части препятствий на пути к победе. Если среди вас есть знатоки оружия, они могут возразить, что узи — это просто маломощное оружие, бьющее на ограниченное расстояние, причем очень небольшое. Однако, создатели игры причислили узи к совершенно другому разряду оружия. Тут этот миниавтомат представляет собой нечто вроде совершенного оружия. И не только представляет, но и является таковым. Если у вас достаточно патронов, считайте, что вам осталось позаботиться о правильном прохождении уровней — почти обо всем остальном позаботятся узи. Точность стрельбы — высокая.

Дальность — лучше чем у винчестера. Лара держит два узи в двух руках, как пистолеты. Этим оружием стоит пользоваться, только если в этом действительно есть необходимость, сохраните патроны на оживающие статуи и последнего монстра в игре.

Плавание

Итак, как вы уже догадались по названию, речь пойдет о плавании. Лара оказывается совсем неплохой пловчихой. По крайней мере, все задания — на грани ее возможностей, но не за этой гранью. Плавает Лара достаточно медленно, но скорость над водой и под водой просто не сравнимы. Помните, если вам надо плыть быстро, ныряйте и плывите под водой. Ныряние осуществляется при помощи клавиши прыжка, как впрочем и плавание. В самом плавании ничего сложного нет, нажимаете клавишу прыжка и указываете направление, куда надо плыть. Есть в подводном мире только одна сложность — дергание ры-



Не прыгай в бассейн - пистолеты заржавеют!



чагов. Хотим сразу предупредить, что это совсем непросто. Если вы умеете плавать и нырять, вы поймете, о чем мы говорим. Удержаться под водой в одном месте очень сложно, нужно все время двигаться, особенно если нет никакой опоры. Однако создатели игры предусмотрели это и придумали, как можно облегчить вашу задачу. Лара будет сама дергать рычаги, вам остается только подвести ее к рычагу как можно ближе и точнее. Осуществляется дергание посредством частого нажимания клавиши действия. Лара подергается немного и осуществит задуманное вами. Есть еще один «прикол» в плавании под водой, Лара набирает запас воздуха в легкие и плывет. Что естественно, воздух постепенно кончается, что не позволяет плавать бесконечно. После того, как у вас закончится воздух, вам останется только проследить за умиранием Лары и запустить игру снова. Старайтесь не допускать, чтобы у вашей героини оставалось менее четверти запаса воздуха. Индикатор воздуха расположен в правом верхнем углу, под индикатором здоровья. Соответственно, его заполненность и дает вам понять, насколько большим запасом воздуха вы располагаете.

Прыжки

Прыгать придется много и часто и не только вам самим на стуле перед монитором, но и Ларе под вашим чутким управлением. Прыжков существует несколько видов. Вам предстоит освоить их все.

Прыжок с места

Самый простой прыжок, осуществляется простым нажатием клавиши прыжка и направления с места. Такие прыжки в игре не представляют никаких трудностей для совершеня.

Прыжок с места с захватом

Осуществляется как и обычный прыжок с места, только в полете вы должны будете зажать клавишу действия. Кроме того, есть еще одна разновидность этого прыжка. Эта «разновидность» очень полезна, когда вам надо, не останавливаясь, залезть на какую-нибудь невысокую скалу или выступ. Выполняется этот прыжок-вскарabкивание при почти зажатой клавише действия и направления.

Прыжки с разбега

Выполняются только тогда, когда вам необходимо перепрыгнуть достаточно большое расстояние. Прыжки с разбега почти всегда пред-



Последняя герлскаутша.



ДИНАМИЧЕСКИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

ставляют собой достаточно технически сложное для выполнения действие. Существует опять-таки два вида таких прыжков. Первый вид не сложен, это обыкновенный прыжок с разбега. Выполняется также очень просто: нужно подойти к тому месту, откуда вы уже не можете идти дальше или откуда вам надо будет оттолкнуться для совершения этого прыжка (край выступа, площадки, пропасти и тому подобное), отскочить назад один раз, а потом нажать клавишу бега и прыжка (прыжок с очень небольшим отставанием — почти одновременно) и не отпускать клавиш до тех пор, пока не совершите прыжок (окажетесь в воздухе).

Второй прыжок этого типа — это прыжок с разбега с повисанием на руках. Крайне сложен и должен выполняться только тогда, когда никакой другой прыжок не поможет достичь желаемого. Выполняется он однако очень просто и почти полностью идентичен обычному прыжку с разбега. Единственное отличие заключается в том, что при выполнении этого прыжка, уже в воздухе вы должны зажать клавишу действия (без оружия в руках). Вы повиснете на руках на краю той площадки или выступа, по направлению к которому вы прыгали. Вам останется только встать на ноги на площадке, куда вы долетели, нажав клавишу ↑ (не отпуская клавишу действия).

Прыжки вправо, влево и назад

Эти прыжки выполняются так же, как и прыжок вперед, только нажав клавишу прыжка, вы должны будете нажать клавишу соответствующего направления (вправо, влево, назад). Если вы выполняете такой прыжок, то вы уже не сможете повиснуть на руках, кроме того, этот прыжок помогает преодолеть достаточно ограниченное расстояние.

⊕ *Внимание! Сохранение игры может иметь место только возле камня сохранения игры или перед началом следующего уровня. Причиной, по которой вам придется пользоваться сохранением игры, является то, что Лара не бессмертна. Она может задохнуться под водой, разбиться насмерть или просто умереть из-за полученных ран.*

Стратегия убийства монстров

Летучие мыши

Очень просто убить, прицеливайтесь и стреляйте.

Волки

Обычно атакуют по несколько сразу. Либо бегайте вокруг них и стреляйте, либо совершайте прыжки во все возможные стороны и продолжайте стрелять.

Медведи

Достаточно быстры. Убивайте либо с безопасной высоты, или применяйте стратегию «против волков».

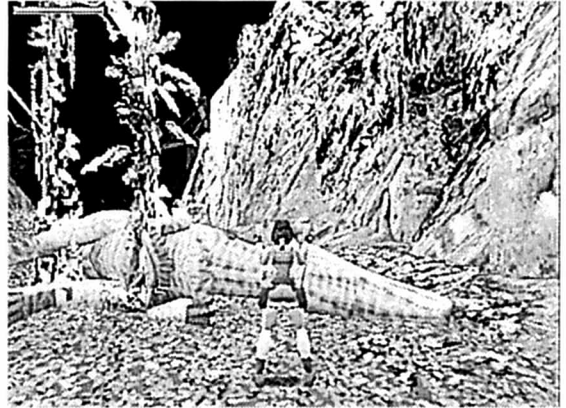


Красные репторы

Быстрые и злобные твари, однако редко атакуют из засад, чаще начинают атаку издалека, предоставляя уйму времени на отстрел по пути. Кроме того, любят останавливаться, чтобы поугадать вас своим рыком.

Т-рекс

Очень большой и быстрый. Съедает заживо. Однако рост не позволяет ему остаться незамеченным и позволяет вам напичкать его свинцом, пока он приближается. Не давайте подойти слишком близко.



Он зеленый и большой, полон теплых червячков.

Львы

Медленные, но смертельно опасные. Хотятся по несколько штук, поэтому могут окружить вас как волки. Расстреливайте из безопасного укрытия или на приличном расстоянии.

Крокодилы

Могут атаковать как на земле, так и в воде (редко и то, и другое вместе). Медлительны в воде (легко избежать) и очень быстры на суше. Уничтожаются с нескольких выстрелов, поэтому особо опасными их назвать нельзя. Иногда разыгрывают смерть, и Лара не целится в них.

Горилла

Умеет запрыгивать на площадки, там вам не спастись. Много времени теряет на различные демонстрации силы, оставляя кучу времени на расстрел. Лучше всего убивать из винчестера (при опасном для жизни сближении).

Крысы (в том числе и водяные)

Очень быстры и опасны. Иногда атакуют по три-четыре штуки сразу. Особенно опасны в воде, но не умеют нырять. Советуем использовать против них пистолеты (очень легко убить). Не позволяйте подходить слишком близко. При сближении уничтожайте из магнумов, винчестера или узи.

Пантеры

Очень быстры и крайне опасны, но редко атакуют группами. Лучше всего расстреливать с возвышенности, а если выходите с пантерой один на один, используйте винчестер.



Мумии

Ловкие, быстрые и смертельно опасные, стреляют огненными шарами, отнимающими огромное количество энергии. Лучше всего расстреливать с дальнего расстояния и внимательно следить за летящими в вас огненными шарами, избегая попаданий, либо найдите возвышение, с которого мумию легче убить. После смерти взрывается, что отнимает энергию, если вы находитесь рядом.

Статуя

Во многом напоминает мумию, поэтому используйте стратегию для мумий.

Кентавр

Крайне медлителен, но стреляет огромным количеством огненных шаров. Редко атакует спереди, поэтому будьте осторожны и внимательны. Используйте стратегию против мумий. После смерти взрывается.

Летучая мышь-демон

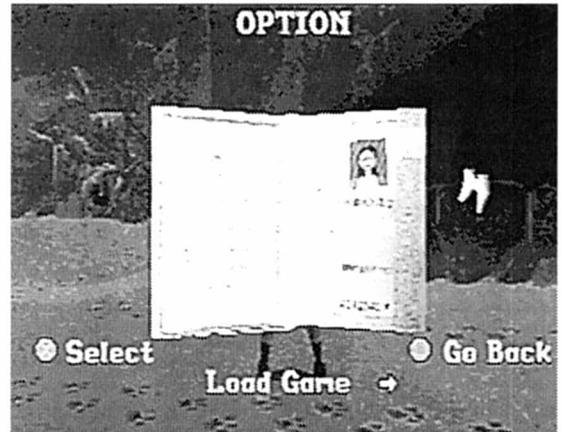
Атакует обычно прямо сверху, над головой. Дождитесь, пока Лара прицелится, потом стреляйте, отпрыгивая назад. Попробуйте убежать от такого демона в коридор, он туда суется крайне редко. Взрывается.

Все остальные монстры представляют собой вариации вышеперечисленных, определяйте их вид и используйте подходящую стратегию.

Если Лара заметила врага, а он спрятался за колоннами, она будет продолжать смотреть на него, при условии, что вы зажмете клавишу огня. Лара будет стрелять только тогда, когда враг окажется на линии огня. Очень полезно при «отшивании» конкурентов. Конкуренты — это ребята, которые очень желают получить Артефакт. Артефакт состоит из трех частей, которые были очень давно разбросаны в разные места страшным взрывом.

Полное описание игры

Мы постарались представить вашему вниманию настолько полное описание игры, насколько это вообще возможно. Однако сразу хотим предупредить, что сейчас существует много версий игры, каждая вносит свои мелкие изменения и поправки в игру. Эти поправки не являются изменением игры, а скорее ее доделками. Кроме того, мы хотели бы на-



Без бумажки ты «@#% ^#\$^».



помнить, что описание существует для того, чтобы помогать в тяжелые моменты, когда вы сами не сможете быстро найти решения, а никак не для того, чтобы проходить по нему игру. При таком «прохождении» игра быстро теряет привлекательность и перестает быть интересной. Наш совет — пройдите первый уровень по нашему описанию (это поможет привыкнуть к игре), а дальше проходите игру сами, изредка консультируясь с описанием, причем тогда, когда без этого действительно не обойтись.

Кроме того, нам хотелось бы обратить ваше внимание на некоторые особенности описания игры. Мы хотим предупредить, что секреты — это места, где лежат некоторые полезные предметы. Когда вы заходите в «секреты», вам подтверждают это звуковым сигналом. Итак, перейдем к делу.

Пещеры (Caves)

Предметов — 7, секретов — 3, убийств — 14



Лес колонн, могильный мрак - значит что-то здесь не так.

Начало пути

Идите по следам. Через некоторое время эти следы приведут вас к коридору с отверстиями в стенах. Из этих отверстий, когда вы будете пробегать мимо, по вам будут стрелять отравленные дротики (приятно, не правда ли). Не стоит особо волноваться по этому поводу — если вы просто, не останавливаясь, пробежите мимо, вас не заденет. Одно только уточнение по этому поводу — бежать надо по центру коридора, иначе вас зацепит. Итак, пробегайте мимо и бегите дальше за угол, по следам. Перед вами развилка — можно идти налево или прямо. Раньше мы говорили, что вам нуж-

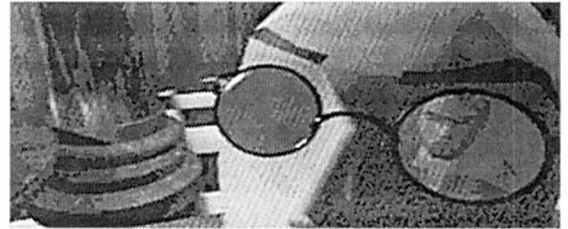
но все время идти по следам и никуда не сворачивать. Так вот, это была шутка. Идите прямо (следы идут налево). Потом вы снова вернетесь к профессии следопыта, но сейчас пришло время первый раз постараться позаботиться о своем здоровье. Вы подумали, как в будущем восстанавливать свое пошатнувшееся здоровье, чтобы можно было выполнять свое задание после шуток, подобных комнате с дротиками? Для этого необходима либо аптечка, либо что-то весьма на нее похожее. Не будем дольше томить вас — то, что помогает восстановить здоровье — называется аптечкой. Аптечек этих бывает два вида: маленькая аптечка и большая аптечка. Маленькая позволяет восстановить здоровье примерно наполовину. Большая восстанавливает его на все 110 процентов (как говорится в незабываемой рекламе). Она (эта аптечка) обеспечивает вам уверенность в своих силах до тех пор, пока она есть. Мы хотели бы вас сразу предупредить (еще до того, как вы получили первую аптечку), что медицинскую помощь, кроме вас самих, вам никто оказывать не



будет. А оказать ее вы сможете только при наличии аптечек. Поэтому не советуем вам тратить их направо и налево. Помните, ваше здоровье полностью восстанавливается при переходе на каждый следующий уровень, поэтому, если вы сможете дотянуть до перехода без использования аптечки (на первом уровне так оно и есть, но мы говорим о будущем), то делайте это.

Первый секрет

Итак, вы пошли не налево, а прямо. Вы окажетесь в большой пещере. Двигайтесь вперед, в левый угол пещеры. Там вы увидите небольшую наклонную скалу. Между стенкой пещеры и этой скалой есть небольшой промежуток. Заходите туда. Вам необходимо встать лицом к стене пещеры — спиной к наклонной скале. Теперь вы должны совершить прыжок назад,



Покупайте пуленепробиваемые очки.

после этого еще один прыжок и в полете после второго прыжка нажать клавишу действия. Если вы не знаете, как совершить прыжок назад, внимательно прочитайте пункт «Виды прыжков и их выполнение». Вернемся непосредственно к действиям, которые вы только что совершали. Если все было выполнено правильно, ваша героиня должна повиснуть на руках, зацепившись за пол небольшой пещеры. Пещера эта находилась у вас над головой и была недоступна при совершении обычного прыжка вверх. Используя наклонную скалу, вы сумели в прыжке зацепиться за пол этой пещеры. Теперь вам нужно подтянуться наверх. Не отпуская клавишу действия, нажмите клавишу **↑**. Лара вылезет в пещеру. Перед вами будет небольшой проход. Идите прямо по нему. Проход заканчивается небольшой пещерой с аптечкой в углу. Берите аптечку (подойти прямо к предмету и нажать клавишу действия).

Первое боевое испытание

Теперь возвращайтесь в первую пещеру. Лара опять будет заглядывать наверх, в левый проход. На этот раз вам именно туда и надо. Запрыгивайте наверх и сразу доставайте оружие. Тут вас ждет первое боевое крещение (если не брать в расчет дротики) — летучие мыши. Они не обладают ни большой скоростью, ни сильным ударом (более правильно — укусом). Об их приближении вас предупредят звуки (писк, хлопанье крыльев) или то, что Лара наведет на них (мышей) пистолеты (достать оружие — Draw Weapon, использовать его при помощи клавиши действия). Быстренько уничтожайте их.

Второй секрет

После этого бегите в левый угол пещеры, туда, где навалена небольшая горка снега. Поднимайтесь по ней как можно выше и потом подтягивайтесь наверх. Это и есть второй секрет пещер. Но не стоит заранее слишком радоваться по этому поводу. Тут вас ожидает не



только аптечка, но и мышь. Что делать и с тем и с другим, вы уже знаете. После того, как вы закончите с секретом, возвращайтесь в пещеру, где вы получили свое первое боевое крещение.


Пещера с зарослями

Теперь идите прямо. Следуйте по коридору, который выведет вас в пещеру, обрамленную зарослями. В середине будет пролом — прыгайте туда. Вы окажетесь в туннеле, ведущем еще ниже. Идите по туннелю до двери. Справа от нее на стене находится выключатель,



Лес колонн, могильный мрак...

открывающий дверь. Используйте его. Дверь откроется. За ней вас уже ждет приятный сюрприз — летучая мышь. Поупражняйтесь на ней в стрельбе по живым мишеням и входите в комнату. Справа находится бамбуковая дверь. Не пытайтесь ее открыть. Это невозможно. Идите налево к отверстию в потолке. Поднимитесь наверх и идите в огромный зал с двумя мостами. Внизу «пасутся» 2 волка. Вы можете спокойно пристрелить их сверху, но если случится так, что вы упадете вниз, расстреливайте их, применяя всевозможные прыжки и продолжая стрелять даже во время их выполнения.

 *Помните, однако, про одну особенность: если не прекращать стрелять, Лара не поменяет мишень. Она просто прекратит стрелять и не начнет снова до тех пор, пока вы не отпустите клавишу огня. Поэтому внимательно следите за действиями нашей героини. Если она перестала стрелять, найдите ей новую мишень.*

Дальше мы не будем обращать ваше внимание на эту особенность, поэтому советуем вам запомнить это и не совершать ненужных ошибок. Ошибки вам никто не простит. Каждая такая ошибка приводит к ненужным потерям здоровья.

Мосты

Идите ко второму мосту и влезайте на него (прыжок вверх и зацепиться за край моста) и идите к двери. Она находится слева и чуть выше. Входите в дверь и идите в комнату за ней. В этой комнате есть большой пролом, в котором вас ждет маленький сюрприз — медведь. Перепрыгивайте через этот пролом. На другой стороне этого пролома находится камень сохранения игры. Сохраняйте игру и убивайте медведя. Лучше это делать сверху, но если вы свалились вниз (вы получите от этого некоторые повреждения), то расстреливайте его как можно быстрее. Если этот «мишка» встанет на дыбы — это будет последнее, что Лара увидит в ее жизни. После того, как убьете медведя, осторожно слезайте вниз (подойти к краю ямы, нажать клавишу действия и, не отпуская, сделать шаг назад). Если



ДИНАМИЧЕСКИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

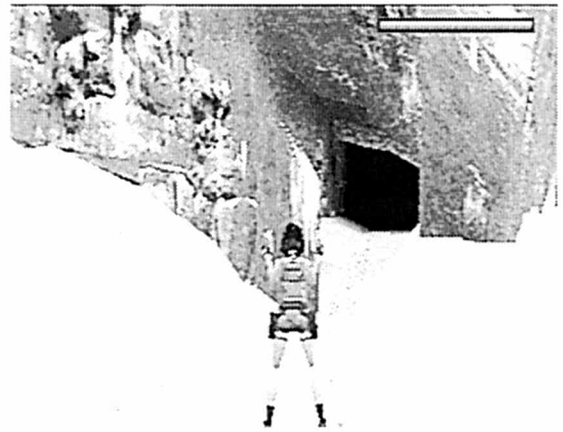
вы уже свалились вниз, проходите к двери, откуда появился медведь (единственное направление, куда можно идти из ямы). Там вас ждут летучие мыши в количестве 2-х штук. Разберитесь с ними и возьмите аптечку. Теперь найдите на полу отличающуюся от других половицу.

 *Далее по тексту мы будем называть эти половицы напольными кнопками.*

Так вот, встаньте на эту напольную кнопку. Прямо перед вами откроется дверь. Быстро пробегайте в нее. Кнопка открывает дверь только на некоторое время, так что мечтать о лучшей жизни некогда.

Снова мосты

Вы опять окажетесь в комнате с мостами. Теперь вам нужно повторить свою дорогу. Вспомните, где находится камень сохранения игры. Идите к этому месту. Теперь вам обязательно нужно перебраться на другую сторону. Там вы увидите лестницу. Слева от нее, за колонной, в углу лежит аптечка. Берите ее. Теперь спускайтесь по лестнице. Вы войдете в большую комнату, и прямо на входе вас атакуют 2 волка. Мы полагаем, что вам уже не надо напоминать, что нужно делать со всякой-разной живностью. После того, как ваш разговор с волками будет завершен, пройдите направо от лестницы. Там должна быть аптечка (в углу, за колоннами). Вам конечно интересно, почему мы говорим «должна быть»; а не «есть». Отвечаем — мы проверили этот момент несколько раз и выяснили, что эта аптечка может быть положена туда (за колонны), а может случиться так, что ее и не будет. От чего это зависит, выяснить не удалось.



По роману Купера «Следопыт 2».

Секрет третий — последний на этом уровне

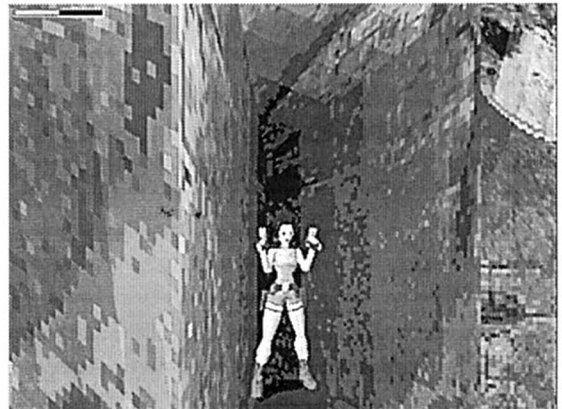
Теперь, когда вы либо взяли аптечку справа от лестницы, либо выяснили, что ее там нет, вам предстоит напрячь свои глаза. На дальней стене комнаты, в зарослях, имеется дверь, почти полностью скрытая вышеуказанными зарослями. От двери отходит выступ, на который вы можете запрыгнуть с любой стороны. Запрыгивайте и проходите в дверь. Это и есть третий секрет — большая аптечка. Это первая большая аптечка у вас в коллекции и можем сразу сказать, не последняя. Вторая закрытая дверь в этой комнате открывается при помощи переключателя. Этот переключатель вы легко найдете. Он находится в дальнем углу пещеры. Чтобы достичь его, вам потребуется только подняться по лестнице. Да, добраться до выключателя очень просто, но не так просто пройти через дверь, которую



он открывает. Она на таймере. У вас будет вполне достаточно времени, чтобы пройти через нее, но для того, чтобы сделать это, вам потребуется быстро выполнить следующие действия: подойдите к выключателю так, чтобы оказаться как можно ближе к краю площадки, на которой вы стоите (левым боком к краю, лицом к выключателю, естественно). Теперь потяните выключатель. После этого шагами влево (см. пункт «Управление в игре») дойдите до края площадки и сделайте прыжок налево. После приземления вам нужно осторожно подойти к краю камня, на котором вы оказались после прыжка с площадки с переключателем. Встаньте спиной к переключателю. Перед вами, впереди, должна быть дверь, к которой мы так стремимся. Если вы уверены теперь, что до этого момента вы все сделали правильно, прыгайте вперед и в полете нажимайте клавишу действия. Лара должна зацепиться за край площадки, на которой находится дверь. Подтягивайтесь наверх и быстро пробегайте в дверь.

Выход

Продолжайте безостановочно бежать вперед. Вы должны добежать до поворота. За этим поворотом — ловушка с дротиками в стене. Помните, вам необходимо пробежать их, не получив повреждений. Однако, если здоровья у Лары еще достаточно, можно не обращать внимания на эти дротики. Выход из пещер близок, а продолжение приключений начнется для вас с полной энергией. Итак, вам решать, попытаетесь ли вы избежать попадания дротиков, или вам не нужно будет обращать внимания. В том и другом случае вы преодолеете это препятствие и пробежите эту ловушку. За ней вас ждет волк. Убейте его. В комнате, где вам приготовила встречу эта «дворняжка», есть две половицы, которые проваливаются, когда Лара на них встает. Ваша задача — подвести свою героиню на одну из этих половиц (их легко заметить — они коренным образом выделяются на фоне остального пола). После того, как вы подведете Лару на одну из этих половиц, она провалится вниз. Вы окажетесь еще в одной комнате, которая разделена на две части большим проломом. Ваша задача — перепрыгнуть на другую сторону. Сделать это можно в правом крайнем углу комнаты. Подойдите к краю пролома и прыгайте на другую сторону. Лара не может просто перепрыгнуть этот пролом, поэтому необходимо ей помочь. В полете она должна руками зацепиться за край платформы на другой стороне. Потом подтянуться и вылезти. Как все это выполняется, вы уже знаете. Если у вас что-то не получилось (лучше бы получилось), вы упадете в коридор ниже. Он полностью «нашпигован» ловушками. Там в стенах столько дротиков, что если Лара «поймает» даже небольшую часть, вам придется прохо-



Ей завидует сам Сталлоне.



дить пещеры заново или запускать ранее сохраненный эпизод. Чтобы преодолеть дротики (если вас угораздило-таки упасть вниз), пробегайте этот коридор, постоянно прыгая вперед и не останавливаясь. Вылезти наверх можно только на другом конце коридора и только на ту сторону, откуда вы пытались перепрыгнуть пролом. Мы постараемся быть оптимистами и поверить, что вы сделали все как надо с первого раза. Тогда вас ждет небольшой сюрприз — последний волк в пещерах. Убейте его. Теперь внимательно осмотритесь и найдите аптечку. Берите ее и бегите по единственному проходу за угол. Там есть переключатель. Активизируйте его. Он открывает дверь — выход из пещер. Теперь вам остается только спрыгнуть вниз, в коридор с дротиками. Сделайте это как можно ближе к открытому выходу, чтобы больше не бегать под огнем. Как только вы пробежите через открытую дверь, вы попадаете в...

Город Вилкабама (City of Vilcabama)

Предметов — 11, секретов — 3, убийств — 29

«Крутые разборки» в городе

Выбегайте в первую комнату. Тут вам предстоит испытать на себе, что чувствует человек, которого атакует стая волков. Ладно, если это профессионал, как Лара. Она прекрасно владеет боевыми искусствами и может за счет стрельбы и непрерывных прыжков перебить хищников. Как должен себя чувствовать неподготовленный человек в такой ситуации, нетрудно представить. Ну, как бы то ни было, вам предстоит убить четырех волков сразу. Они атакуют вас одновременно. Поэтому вам придется продемонстрировать чудеса ловкости и точности стрельбы, чтобы перебить их. Если вы еще не забыли урока пещер, то можем сказать, что в данном случае нужно действовать точно таким же образом (серия совершенно невообразимых прыжков с непрерывной стрельбой).

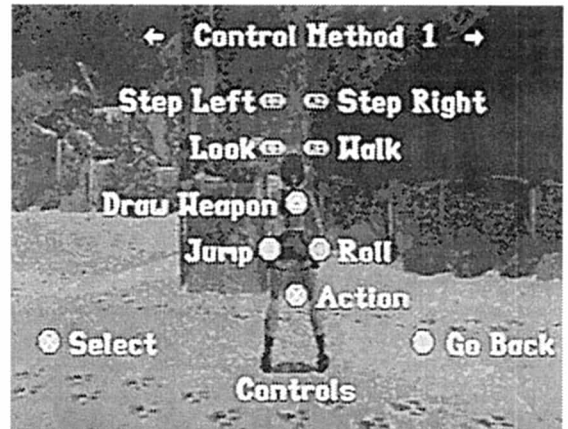
Коридоры

После того, как вы убедитесь, что все четыре волка «отдыхают», оглянитесь вокруг. Вы увидите несколько выходов из комнаты. Можете выбрать любой из них. В конечном счете все они приводят в одно и то же место. Будьте очень осторожны во время хождения по коридорам — они охраняются стаями летучих мышей и волками (на этот раз они вас будут атаковать по мере того, как вы их будете находить, а не все сразу). Думаем, что и без нашего предупреждения вы бы прошли коридоры без проблем, но предупредить лишний раз никогда не помешает. Кстати, кроме мелких неприятностей с разнообразными «грызунами» (попробуйте сказать, что волки не грызут), вас ждут и некоторые приятные сюрпризы. Вернее сказать, это будет только один сюрприз — аптечка. Она спрятана за кустами в одном из темных углов, где вас атакует волк. Внимательно проверяйте все углы с кустами! Итак, если вы нашли аптечку, то в коридорах вам делать больше нечего. Быстрее пробегайте их, и наконец вы должны оказаться в комнате с бассейном в середине.



Комната с бассейном

Эта комната очень красиво выглядит. Яркое освещение и бассейн служат прекрасным ее украшением. Однако, зачастую красота обманчива. Именно так оно и есть в нашем случае. Если вы внимательно посмотрите, то несомненно заметите деревянный ящик на одной из стен комнаты. Теперь советуем внимательно прочитать то, что мы напишем для вас дальше.



Управление первым методом.

История с медведем

Дело-то все в том, что если вы пробежите мимо этого ящика, в стене откроется секретная дверь. Но стойте, пока не стоит заниматься беговыми упражнениями. Прежде всего советуем вам приготовить оружие, и только с пальцами на спусковых крючках пистолетов можете пробегать мимо ящика. После того, как откроется секретная дверь, из нее на вас выскочит медведь. Вы можете сказать, что мы уж слишком долго готовили вас к такой относительно небольшой неприятности. Возможно это и так. Но поверьте, что атака медведя является крайне неприятной неожиданностью, если вы, конечно, не предупреждены. Короче, теперь вам ничего не стоит убить «бедного мишку». После его смерти входите в секретную комнату, из которой он вышел.

Аптечка на крыше конюшни

Вы окажетесь в конюшне. Залезайте на крышу конюшни и берите аптечку, которая там лежит. Теперь возвращайтесь комнату с бассейном и приготовьтесь к плаванию.

Подготовка к подводному путешествию

Прежде всего, если вы не умеете плавать (мы имеем в виду управление Ларой), обратите внимание на пункт «Плавание», в котором вы найдете подробное «руководство по эксплуатации Лары под водой». Внимательно ознакомьтесь с содержанием пункта. После этого мы ручаемся за то, что управление Ларой под водой не вызовет у вас затруднений. Естественно, теоретические знания никогда не заменят практики, поэтому мы советуем вам провести тренировку.

Подводное путешествие (первое, но не последнее)

Внимание! Очень важно сначала правильно найти положение подводного туннеля. В ходе плавания вам понадобится весь запас воздуха. Это значит, что каждая лишняя секунда подводного плавания может стоить жизни вашей героине. Любая ваша неточность может привести ее к гибели. Поэтому мы советуем совершить «разведывательный подводный



Жалкая смерть маленького беззащитного рептора.

заплыв». Это попросту значит, что вы должны нырнуть, найти точное местоположение туннеля и вынырнуть для пополнения запаса воздуха. Теперь, когда вы абсолютно уверены в своей готовности, ныряйте в бассейн, и плывите по подводному туннелю к Т-образному его разветвлению. Там поверните направо. Теперь плывите прямо, до тех пор, пока не достигнете колонн. Колонны эти являются входом в большой, затопленный водой зал. Как видите, колонны стоят на некоем возвышении. Чтобы попасть собственно в зал, вам необходимо подвсплыть чуть выше. Теперь, когда вы свободно можете всплыть в зал, по-

верните направо. Теперь, после поворота, плывите прямо. После непродолжительного плавания еще чуть правее вы увидите слегка освещенную территорию. Туда-то нам и надо. Там, на стене, находится деревянный рубильник, который вы должны дернуть. При подводном включении рубильников есть некоторые особенности. Они уже оговаривались в пункте «Плавание», но нам хотелось бы напомнить об этих особенностях еще раз.

Особенности включения рубильников при подводном плавании

Чтобы дернуть рубильник в подводном плавании, необходимо просто подплыть к рубильнику так близко, как это только возможно (упереться в рубильник). После этого стоит попытаться выровнять Лару настолько, насколько это вообще возможно. Теперь несколько раз нажмите клавишу действия. Это поможет Ларе окончательно выровняться относительно рубильника и дернуть его.

⊕ **Внимание!** Если вы увидите, что Лара дернула рубильник два раза вместо одного (вы лишний раз случайно нажали клавишу действия), необходимо использовать выключатель еще раз, т.к. второе переключение приводит (пусть и не во всех случаях) к закрыванию двери, которая была открыта первым переключением.

Продолжение подводного путешествия

Когда вы дернете рубильник, прямо над вашей головой откроется люк, в который вам необходимо как можно скорее вынырнуть. Не вылезайте из воды, вам предстоит еще раз вернуться сюда. Если запас воздуха пополнился, начинайте готовиться к следующему подводному плаванию. Определите местоположение рубильника, который вы только что дернули, и развернитесь в воде спиной к нему. Теперь ныряйте и плывите наискосок (чуть влево) в промежуток между стеной и первой колонной. Не меняйте направления до тех пор, пока вы не достигнете противоположного угла зала. Там, слева по направлению движения, находится еще один рубильник. Дергайте его уже знакомым способом (это откры-



вает секретную дверь). Теперь остается только вернуться к люку, где вы переводили дыхание, и вылезти из воды.

Первый секрет

Вы окажетесь в маленькой комнате. На стене около двери есть рубильник (полосатый, как зебра). Он открывает эту самую дверь. Но прежде чем выходить, возьмите аптечку — это и есть секрет 1.



Рубильник древних.

Очередное подводное путешествие

После того, как вы выйдете через открытую рубильником дверь, вы снова окажетесь в комнате с бассейном. Да, в той самой, откуда вы начинали первое подводное плавание. Снова прыгайте в бассейн и на этот раз плывите налево, по уже знакомому Т-образному повороту. Следуйте по проходу до тех пор, пока вы не увидите над головой комнату, куда можно вынырнуть. Выныривайте. Вы окажетесь в комнате с фонтанами в виде змей. Выходите из воды и проходите в секретную дверь, которую вы открыли ранее. Вспомните рычаг, который вы дернули вторым в большом подводном зале. Комната за дверью — очередной секрет игры.

Второй секрет

В секретной комнате лежит аптечка и патроны для магнума. Теперь вам предстоит вернуться обратно, в комнату с бассейном. Пути по земле нет. Просто ныряйте и плывите обратно. Выходите из воды.

Ловкость рук — и аптечка ваша

Найдите в коридорах, ведущих к комнате с бассейном, дверь с рубильником уже знакомого по выходу из первого секрета вида (напоминает полосы зебры) и открывайте дверь, рядом с которой расположен этот самый переключатель. Поднимайтесь на деревянную лестницу и переходите на окно наверху. Вы будете смотреть поперек коридора на альков. Туда-то вам и необходимо перепрыгнуть. Будьте осторожны — пол в той комнате напротив полностью проваливается, если вы на него наступаете. Есть только один способ, как мож-



Джунгли, не сулящие удовольствий.



но без потерь времени добраться до аптечки, которая расположена на выступе над проваливающимся полом, но на другой стороне комнаты. Вам необходимо пробежать по рассыпающемуся под ногами полу и прыгнуть именно тогда, когда вы окажетесь прямо перед краем выступа. Это очень сложно. Однако мы можем заверить, что выполнимо. Если вам не удалось запрыгнуть на выступ, и вы вместе с разбитым полом провалились вниз, не расстраивайтесь. У вас есть шанс достать аптечку другим, менее «навороченным» путем.

Тяжелые физические упражнения с каменной плитой

Теперь, когда вы провалились вниз (если нет, то берите аптечку и спускайтесь), на дальней от окна стене комнаты, чуть левее выступа с аптечкой, вы должны найти камень с двумя углублениями в нем. Этот камень можно двигать. Если вы не достали аптечку, а очень хочется, необходимо просто вытащить каменную плиту в комнату и с ее помощью забраться на выступ с аптечкой. Чтобы выдвинуть камень, нужно нажать клавишу действия и направление (без оружия в руках). Естественно, если вы нажмете направление «вперед», Лара толкнет каменную плиту вперед. Ну а если с клавишей действия вы нажмете направление назад, Лара выдвинет эту плиту из стены, что поможет вам достать аптечку. Однако помните — конечной целью упражнений с «камешком» является его заталкивание в стену, а не наоборот. Поэтому берите аптечку и толкайте камень вперед до тех пор, пока вам не откроется проход в другую комнату.

«Серебряный ключ» и «золотой идол»

Как только вы попадете в следующую комнату, вас атакует летучая мышь. Убивайте ее и берите серебряный ключ (Silver Key) и золотого идола (Gold Idol). При помощи блока, который вы вытолкали в комнату, поднимайтесь наверх, на деревянный выступ. Убивайте двух летучих мышей в стропилах и сохраняйте игру. Сворачивайте за угол и убивайте еще двух летучих мышей. Спрыгивайте вниз, в проход, и поворачивайте налево. Вы должны вновь оказаться в главной комнате с бассейном. Поворачивайте налево и ищите запертую дверь. Клавиша действия откроет дверь.

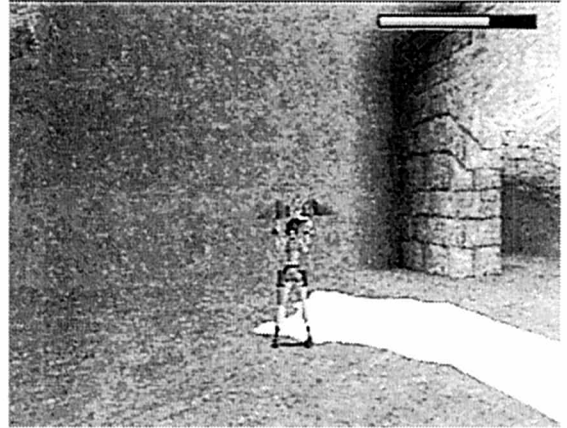
Комната с ловушкой

Дротики выстреливаются из стен этой комнаты. Вы должны постараться пробежать комнату так, чтобы не получить повреждений. Единственный способ, который мы нашли, это достаточно технически сложная серия прыжков и своевременное перекатывание (кувырок). Мы опишем найденный нами способ: начинайте пробегать комнату, но не с помощью бега как такового, а с помощью прыжков на бегу. Старайтесь, чтобы Лара больше находилась в комнате, а не на земле. Примерно в середине комнаты (Лара должна быть в воздухе) нажимайте клавишу действия и... Лара приземлится и сделает перекат вперед. Вы не получите повреждений!



Храм

Вы очутитесь в большом зале (скорее, это огромная пещера) с храмом в дальнем углу. Кроме вас (а вы ведь только что пришли) пещера относительно плотно заселена, и вам предстоит «разборка с местными». В данном случае комитет по встрече состоит из пяти волков. Намерения у них не из лучших, поэтому стоит по-быстрому положить этих ребят из пулюетов. В случае, если они сумеют приблизиться, попробуйте ошарашить их каскадом невероятных прыжков (единственный способ выжить). Пока они будут с кротким удивлением следить за вашими пируэтами, расстреливайте их. Теперь бегите к храму и входите в него через левую дверь. Следуйте по проходу в комнату с бассейном и выступами на стенах. Поднимайтесь на лестницу и перепрыгивайте с выступа на выступ. Опять поднимайтесь по лестнице и убейте летучую мышь. Теперь перепрыгивайте на другую сторону башни и поднимайтесь еще выше. Теперь убейте еще одну летучую мышь. Найдите и используйте выключатель на стене, чтобы открыть правые ворота храма. Возьмите аптечку и идите к окну. Посмотрите вниз, на выступ, где вы увидите патроны для винчестера. Осторожно спуститесь на крышу и возьмите патроны. Теперь спускайтесь на другую крышу (красного цвета) и возьмите аптечку. Спуститесь на землю и входите в правые ворота храма. За воротами находится еще одна комната с водой, выступами на стенах и проваливающимся под ногами полом. Идите налево и как по лестнице поднимайтесь по выступам на этой стене. На самом верху убейте летучую мышь, поднимитесь на лестницу и используйте рубильник, который открывает центральные ворота храма. Выходите из комнаты и сохраняйте игру.



«Наши» полетели.

Внимание! Вам предстоит пусть и простая задача, но любая ошибка при ее выполнении может привести к смерти Лары. Вам нужно спуститься ко входу в храм, чтобы войти в средние ворота. Безопасно спускаться таким образом: от выхода направо, потом вниз, налево до стены, вниз и с крыши вниз, на землю. Входите в центральные ворота.

Внимание! Вам предстоит пусть и простая задача, но любая ошибка при ее выполнении может привести к смерти Лары. Вам нужно спуститься ко входу в храм, чтобы войти в средние ворота. Безопасно спускаться таким образом: от выхода направо, потом вниз, налево до стены, вниз и с крыши вниз, на землю. Входите в центральные ворота.

Раскачивающиеся лезвия

Длинный туннель с несколькими раскачивающимися лезвиями находится прямо перед вами. Мы прямо видим, как вы пытаетесь прорваться через лезвия на бегу, как обычно, но на этот раз такая тактика может привести вас только к гибели. Постараемся объяснить, как преодолеваются такие препятствия. Очень просто. Вы наверняка много раз видели, как в фильмах про карате готовят новобранцев. Среди множества упражнений есть и очень похожее на то, что предстоит сделать вам. Только в случае с новобранцами вместо лезвий раскачиваются деревянные дубинки. Вы наверняка уже догадались, что мы имеем в виду.



Если рептору отрезать ноги, если хвостик отрезать тоже, он не умрет от скуки, так как рот у него остался.

Да, все правильно, вам нужно только правильно рассчитать время. Лезвия двигаются с одинаковой скоростью, и между ними есть промежуток, достаточный для того, чтобы встать одному человеку. Пройдя один маятник, Лара может встать перед следующим, и вы можете спокойно рассчитать время прохождения стоящего перед вами маятника, и так далее. Пройдя лезвия, вы достигнете двери с медведем за ней.

Плавание

Используйте выключатель. Пол выпадает из-под вас, и это вы падаете в воду. Не остается ничего другого, кроме как отправляться в очередное плавание. Плывите вперед и чуть вверх, до тех пор, пока вы не найдете небольшой туннель справа. Плывите по туннелю. Он приведет вас к лестнице. Она в свою очередь ведет к переключателю, открывающему ворота, около которых вы были до начала плавания, и к выходным воротам. Используйте переключатель, а потом подойдите к одному из окон и ныряйте в водоем, который находится под окном. Кроме того, вы можете осторожно спуститься вниз. Вы должны убить медведя, но помните, что вы не можете стрелять из воды. Медведь же будет внимательно следить за вами и постарается не дать вам вылезти из воды (при попытке вылезти из воды он немедленно атакует и скидывает вас обратно). Мы нашли наиболее простым убить медведя таким способом: хоть медведь практически сразу атакует, однако у вас есть время на несколько выстрелов до тех пор, пока он приблизится вплотную к вам (время остается, только если вы сумеете достаточно быстро достать оружие, когда вы вылезете из воды). Пока медведь приближается — стреляйте, как только возникает опасность — прыгайте в воду (прыжок назад). Эту операцию следует повторять столько раз, сколько понадобится. Есть и другой способ: можно просто аккуратно бегать вокруг бассейна на безопасном расстоянии от медведя и безнаказанно расстреливать его.

Патроны для узи и некоторые проблемы с их «прихватизацией»

Как только медведь «приляжет отдохнуть», идите к закрытой двери. Слева от этой двери



«Так ноги мерзнут.»



есть открытая дверь. Войдите в нее и поднимитесь по лестнице в комнату с выключателем. Там найдите проход (чуть левее и почти напротив выключателя), ведущий в комнату с патронами для узи. Чтобы взять эти патроны и не получить повреждений, вы должны осторожно спуститься вниз к патронам. Обратный путь не будет представлять особой сложности, если вы запомнили, откуда пришли. Если нет, мы подскажем. Вы пришли из угла, противоположного освещенному.

Выход

Теперь возвращайтесь обратно в комнату с бассейном и мертвым медведем и используйте золотого идола, чтобы открыть переход к затерянной долине.

Затерянная долина (Lost valley)

Предметов — 16, секретов — 5, убийств — 12

Путь в долину


Идите по туннелю, пока не достигнете реки. Вы можете прыгнуть в реку или пройти направо и спрыгнуть в озеро с утеса. Найдите безопасное место для выхода из озера и убейте двух волков, патрулирующих территорию. Поднимайтесь по камням напротив водопада и входите в пещеру. Убейте волка, который нападает на вас, и идите дальше. Поверните направо. Спрыгивайте в комнату ниже и убивайте трех волков, ожидающих вас здесь. Дальше не ходите, поскольку это тупик. Возвращайтесь в комнату, в которой вы были до этого, и найдите выступ, на который вы можете забраться. Продолжайте подниматься до тех пор, пока не найдете скелет и большую аптечку рядом с ним. Пробегайте вперед и спускайтесь по наклонной скале в долину.

Первое знакомство с хищными динозаврами (в дальнейшем «рептор»)

Красный рептор мчится на вас. Стреляйте в него так быстро, как вы только можете, и избегайте нападений этого красавчика. Когда он умрет, входите в долину и убивайте второго рептора. Теперь пришло время действительно серьезного испытания.

T-рекс

Проверьте состояние вашего здоровья и убедитесь, что здоровье полное (не стоит тратить аптечку, если здоровье немного не полно, однако если нет половины — подлечитесь). Обратите внимание на поврежденный мост над головой и на огромные следы на земле. Подойдите под мост и обратите внимание на зубы «динозаврика», который только что вывернул из-за угла. Это и есть T-рекс. Беспрерывно прыгайте назад и стреляйте в него, до тех пор, пока он не упадет замертво.

 *Помните! Если он схватит Лару в зубы — она труп, причем неважно, сколько здоровья у нее было.*

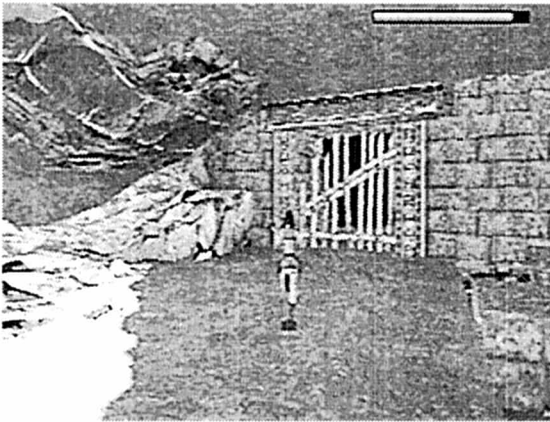


ДИНАМИЧЕСКИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Есть еще один способ: пробегайте в небольшую пещеру на правой стене каньона, возле водопада. Расстреливайте Т-рекса оттуда. Однако не стоит стоять слишком близко к двери, поскольку он может достать вас внутри, и тогда на закуску у него будет свежее мясо.

Первый секрет

После того, как справитесь с ящером, пробегайте туда, откуда он пришел, пока не добежите до двух водопадов. Заберитесь на выступ, который находится чуть правее от правого водопада — это и есть первый секрет. Там лежат патроны для винчестера.



Туда нельзя.

Второй секрет

Идите на выступ между водопадами. Поднимайтесь вверх на две площадки, перепрыгивайте направо на третью. После того, как перепрыгнете на третью площадку, повернитесь лицом к стене, на которой находится водопад, и повисайте на руках (вверх и клавиша действия) на длинном, узком выступе, ведущем к водопаду. Не пытайтесь подтянуться наверх, но и не отпускайте клавишу действия. Теперь, когда Лара повисла на руках, нажмите клавишу направления к водопаду (направо). Как только вы по вашим расчетам окажетесь примерно в середине водопада, под-

тягивайтесь наверх. Проходите по туннелю, и вы попадете в пещеру с патронами для узи и винчестера. Это и есть второй секрет.

Первая шестеренка

Возвращайтесь на землю (тем же путем, как пришли, или нырните) и бегите вперед, до поврежденного навесного моста. Найдите дверь в покрытой травой скале. Входите в проход и убивайте рептора, ожидающего вас внизу, в зале (вперед, направо, на скалу, чуть-чуть вниз и сразу стрелять). Бегите вперед, пока не достигнете водопада. Поднимитесь по выступам справа от водопада, чтобы получить первую шестеренку.

Вторая шестеренка

Теперь ныряйте в воду внизу. Подводный проход найти очень просто. Плывите по нему до тех пор, пока не сможете всплыть на поверхность. Вы окажетесь в воде под правым водопадом в долине. Повернитесь лицом к водопаду, теперь налево. Видите черную арку? Вам туда. Когда подбежите поближе, в отдалении вы увидите храм. Убейте двух репторов, рыскающих возле храма. Входите внутрь, сохраняйте игру и прыгайте в бассейн. По поверхности плывите в правый угол бассейна, там ныряйте под воду и найдите подводный проход. В конце прохода лежит вторая шестеренка. Берите ее и возвращайтесь. Вы-



ходите из храма и по левой стене долины (если смотреть от выхода из храма), найдите скалу, на которую можно забраться (чуть ближе к храму, чем черная арка, но не в выемке в стене). На эту скалу Лара может забраться при помощи нажатой клавиши действия и направления вперед (это может вам помочь).

Третий секрет

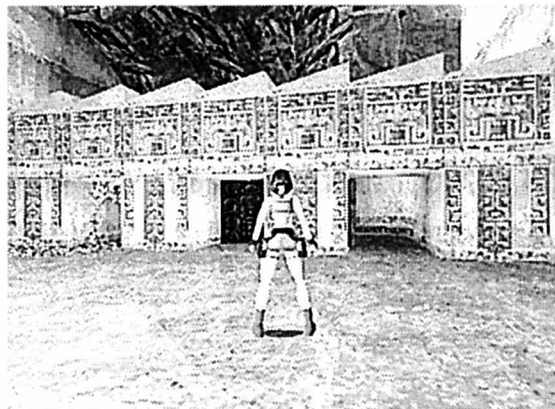
Прыгайте налево на второй выступ. Разворачивайтесь налево и запрыгивайте (или зацепляйтесь) на третий. Теперь прыгайте и цепляйтесь за четвертый выступ. Еще один гигантский прыжок на крышу храма — и вы попадаете прямо к третьему секрету. Тут вас ждут патроны для узи, винчестера, магnumов и аптечка. Теперь возвращайтесь вниз. Вы можете вернуться только так же, как и пришли наверх, но будьте очень осторожны: второй прыжок совершайте не с края выступа, а примерно с двух шагов от него (края, естественно). Идите направо и поднимайтесь в пещеру в стене долины.

Третья шестеренка

Следуйте по туннелю, сохраняйте игру и бегите вперед до тех пор, пока не достигнете веревочного моста. Делайте с края разрыва гигантский прыжок и зацепляйтесь за другую сторону. Вылезайте наверх и бегите вперед до третьей шестеренки. Осторожно спускайтесь на пол долины и возвращайтесь назад в пещеру с первым огромным водопадом (начало этого уровня).

Пересечение реки

Когда вы дойдете до пещеры с водопадом, вам необходимо будет вернуться к самому началу уровня (помните коридор, по которому вы бежали в самом начале). Теперь от этого коридора идите налево, а не направо, как вы это сделали в начале. Вы очень скоро упретесь в стену пещеры. Эта пещера пересечена рекой. На другой стороне реки вы увидите площадку (единственное ровное место). На нее вам и необходимо перепрыгнуть. Когда вы окажетесь на другой стороне, посмотрите опять-таки через реку. Чуть правее того места, откуда вы прыгали, есть еще одна площадка и так далее... Внимание! Последний прыжок представляет некоторую сложность в том плане, что вы должны будете зацепиться руками за площадку и подтянуться наверх. Если вы ошибетесь во время выполнения одного из прыжков, то упадете в реку и отправитесь в «приятное» путешествие по реке к водопаду. Это не отнимает здоровья (очень странно, па-



Куда пойти лечиться?

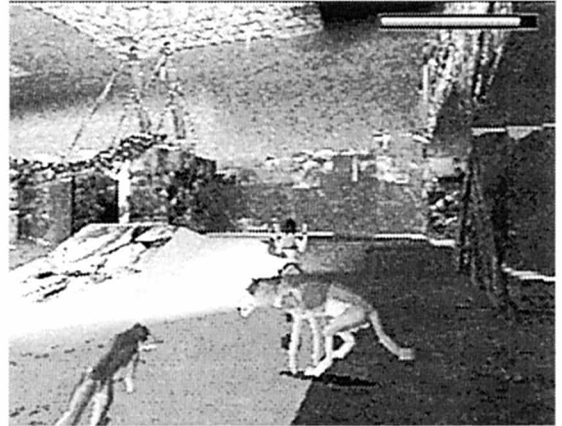


ДИНАМИЧЕСКИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

дение, пусть и в воду, с такой высоты достаточно болезненно), но вам придется заново добираться до реки и выполнять все прыжки.

Восстановление машины

Следуйте по туннелю, сохраняйте игру и переходите мост. Теперь на стене перед собой вы видите множество шестеренок, которые представляют собой механизм машины. Но машина не работает, так как три шестеренки были извлечены из механизма. На тех местах, где они были, остались только столбики, на которых они когда-то стояли. Теперь вы должны использовать шестеренки, которые вы собрали по дороге, на стену (поставить их обратно, на их места). Когда машина собрана, тяните рычаг. Дамба закрывается, и водопад останавливается. Все, вам делать тут больше нечего, остается только идти обратно.



Выгул собак запрещен!

Четвертый и пятый секреты

Не пересекайте мост, а повисните на руках на его боковине. На руках же передвигайтесь налево, до тех пор, пока не увидите камень, на который можно спрыгнуть (если вы не нашли камня, значит вы повисли на руках не с той стороны моста, просто вылезайте наверх и повторите операцию с повисанием). Поднимайтесь и идите налево к четвертому секрету (аптечка). Прыгайте в воду и плывите, пока не достигнете дамбы. Поворачивайте налево и вылезайте на площадку. Найдите скелеты и заберите их винчестер. Не бойтесь, они не очень обидятся, так как им он больше не нужен. Прыгайте обратно в воду и заплывайте в туннель. Это очень длинный туннель, но в конечном счете вы вынырнете на поверхность в пятой комнате-секрете с двумя патронами для обретенного винчестера и с аптечкой.

Выход

Проходите в дверь и спрыгивайте в сухое русло реки. Следуйте по нему к водопаду (или, скорее, к тому месту, где он был) и прыгайте в озеро внизу. Теперь вы должны вынырнуть и посмотреть на стену, которую закрывал водопад. Там есть туннель, в который вы можете теперь войти. Делайте это, открывайте дверь и выходите в... Гробницу Квалопека.

Гробница Квалопека (Tomb of Qualopes)

Предметов — 7, секретов — 3, убийств — 8



Ловушка

Идите по туннелю и входите непосредственно в гробницу Квалопека. Поднимайтесь по наклонному коридору прямо впереди вас. Осторожно продвигайтесь вперед. Как только вы пройдете определенную точку коридора, на вас с грохотом полетит, или, скорее, покажется огромный валун. Не пытайтесь попробовать прижаться к стене или перепрыгнуть его — вас просто размажет по полу коридора. Делать нужно следующее: сделайте перекат с разворотом и бегите обратно в большой зал с четырьмя дверьми; как только выбежите туда, сворачивайте с дороги камешка — он прокатится мимо и заблокирует вход в гробницу, вы спасены!

«Приятный» сюрприз

Тяните выключатель, чтобы открыть левую дверь. Это освобождает двух репторов, которые поджидали вас за этой дверью. Организуйте им достойный прием при помощи пистолетов: не стоит тратить патроны винчестера на такие цели. Входите в комнату, из которой они вышли, и сохраняйте игру. Пройдите в дверь справа и переходите в следующую комнату.

Блоки

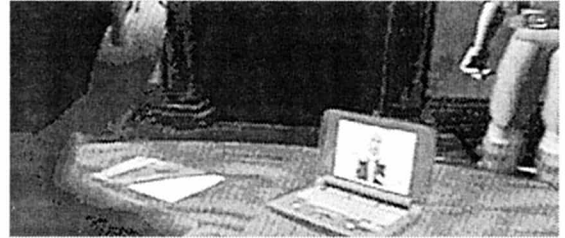
В комнате есть несколько коричневых блоков, которые вам придется потолкать. Толкните первый блок вперед дважды. Поверите налево и толкните другой блок, чтобы можно было пройти дальше. Пробегайте через несколько проваливающихся половых плит к выключателю, который открывает первые из трех ворот. Прыгайте в яму, через которую вы только что пробежали, по проваливающемуся полу и возвращайтесь в комнату, откуда вы пошли в правую дверь (где вы убили двух репторов). Идите к правой от вас двери с кругом над ней и следуйте по проходу к маленькому алькову с выключателем. Подойдите к нему и проваливайтесь через пол. Тут вас атакуют три волка — будьте осторожны. Поднимайтесь на одну из рамп и вытяните блок в комнату. Теперь оттолкните его в сторону, чтобы пройти дальше. Входите и поднимитесь на несколько шагов вверх и прыгайте в яму. Там вы найдете аптечку.

Головоломка с выключателями

Поднимитесь вверх на противоположной стороне ямы и идите наверх по лестнице. Дергайте выключатель, чтобы открыть вторые ворота. Захватите аптечку в углу и спускайтесь назад, в яму. Снова возвратитесь в комнату с двумя мертвыми репторами и войдите в дверь со знаком птицы над ней. Найдите выключатель. Он двигает блок с тем же самым символом птицы на нем. Спрыгивайте вниз в комнату с блоком с символом птицы на нем и идите в левую дверь. Поднимитесь на лестницу и поверните направо, чтобы встать лицом к белому выступу. Прыгайте туда. Поднимайтесь по горным уступам до тех пор, пока вы не достигнете туннеля, который приведет вас к блоку с птицей. Спрыгните вниз пару раз, поверните налево и снова спускайтесь вниз. Вы окажетесь напротив блока с птицей.



Прыгайте так, чтобы приземлиться на блоке со знаком птицы. Теперь вам предстоит совершить самый сложный прыжок в туннель слева от места, где вы только что приземлились. Войдите в туннель и потяните выключатель чтобы подвинуть другой блок со знаком птицы. Теперь вернитесь к выключателю, который вы нашли первым и используйте его, чтобы подвинуть первый «птичий» блок. Перепрыгивайте на первый блок, с него на второй. С этого второго блока вам предстоит перепрыгнуть в туннель над пиками. Если вы не сможете, Лару ждет страшная смерть, а вам придется все начинать заново.



Поговорим о деле.

Последние ворота

Проходите в туннель, и вы окажетесь в просторной комнате. Потяните выключатель в этой комнате, чтобы открыть последние ворота. Выходите из комнаты и проходите вперед. Прыгайте вниз, но так, чтобы избежать шипов внизу. Поднимайтесь на маленькую рампу и выбирайтесь наверх к двери. Двигайтесь вниз по правому проходу и уничтожьте рептора, прежде чем он сумеет добраться до вас. Возвратитесь в комнату с двумя мертвыми репторами и возвращайтесь назад, в первую комнату этого уровня. Входите в новооткрывшийся проход. Советуем сохранить игру и только тогда пробегать мимо ловушек, которые стреляют дротиками (в стенах комнаты). Единственно хороший способ не получить повреждений при пробеге коридора — прыгать, а примерно в середине коридора совершить прыжок с перекатом. Когда вы достигнете лестницы, поверните налево.

Первый секрет

Первый секрет ждет вас сразу после последней пушки — ловушки. Перед лестницей, если вы подниметесь наверх, направо от уже много раз упомянутых дротиков. Вылезайте наверх и остановитесь рядом со статуей. Не идите дальше. Внимание!

⊕ *Внимание! Почти все плитки пола проваливаются вниз, как только вы коснетесь их.*

Запомните, вам надо попасть в левый угол комнаты. Только в углу (в самом углу) вы сможете остановиться. Тут, на выступе чуть повыше, вы найдете патроны для винчестера. Все, теперь идите на поиски второго секрета уровня.

Второй секрет

Спрыгивайте с выступа на уцелевший кусок пола. Посмотрите на то, что творится внизу. Подумайте о том, как хороша жизнь, когда приходится пробегать по разваливающемуся под ногами полу, когда под ним находится целый сад-огород стальных шипов. Спуститесь с одинокого куска пола и осторожно подойдите к куску пола, расположенному бли-



же всего к стене, откуда вы пришли. Теперь повисайте на руках и осторожненько спускайтесь вниз, в комнату с шипами.

⊗ Внимание! Падение на шип с любой высоты приведет к смерти. Убьет Лару и то, что вы прикажете ей бегать по шипам.

Если вы внимательно прочитали все, что мы тут написали, то вы наверное обратите внимание на то, что мы предлагаем «осторожненько» спуститься вниз, на пол с шипами. Дело в том, что есть несколько мест, где можно сделать это. Вы должны найти одно из них и только тогда, когда под вами не будет шипов (вы сможете приземлиться на чистый пол), спускайтесь вниз. Идите, а не в коем случае не бегите через шипы и берите патроны для магнумов. Идите через всю комнату по шипам к двери, поднимайтесь наверх и вылезайте.

Первая часть Артефакта

Спускайтесь на несколько шагов и поднимайтесь в палату с первой частью Артефакта (Scion). Название можно перевести как «отросток». Не берите ее, пока вы не убили охранника слева от трона короля. После фильмов об Индиане Джонсе в моду вошли разные штучки, типа землетрясений или затопления помещений, где находится предмет, который хочет достать главный герой. Не стала исключением и эта игра. Как только вы возьмете эту часть Артефакта, начинается землетрясение. После окончания вибромассажа, быстро пробегайте во входную комнату. Вход, которым вы входили сюда первый раз, завалило камнями. Обязательно сохраните игру и начинайте подводное плавание. Направление только одно — заблудиться невозможно.

Вас пытаются убить

Вы окажетесь под огнем. Ларсон — мужик, который связался с вами в ресторане в начале игры, пытается убить вас. Прежде чем прикончить его, плывите ко дну бассейна и найдите там маленький туннель. Следуйте по туннелю к третьему секрету. Там лежит аптечка и патроны для магнума. Вылечите себя и только тогда идите «надрать Ларсону задницу». Выполнять эту приятную миссию следует таким образом: бегайте кругами и стреляйте как можно быстрее. Правда тут есть одна проблема — Ларсон отстреливается, и вам придется время от времени подлечиваться, чтобы не дать ему возможности победить. Как вы понимаете, этого (подлечивания) надо постараться избежать, т.к. конец уровня близок. По всей видимости, вам не удастся избежать того, чтобы потратить по крайней мере одну аптечку. Кстати, Ларсон не последний человек, который попытается вас убить, но хотим с уверенностью сказать, что у всех братьев — людей, которых вы встретите на своем пути, зад-



Артефакт, вид с ноутбука.



ница ничуть не менее крепкая, чем у Ларсона. Короче говоря, после тяжелой перестрелки вам удастся только прострелить Ларсону руку. Спешу успокоить, на этом ваши приключения с ним заканчиваются, и вам остается только наслаждаться красивейшим фильмом и морально готовиться к следующему приключению. Лабиринт ждет вас!

Аббатство святого Франсиса (St. Francis' Folly)

Предметов — 18, секретов — 4, убийств — 23

Физические упражнения с каменным блоком

Недаром мы предупреждали вас, чтобы вы морально (и не только морально) готовились к этому уровню. Промедление тут смерти подобно. Прежде всего, вам придется сразу бежать направо, поднимаясь на невысокую стенку. Идите к окончанию этой стены и убивайте двух львов, которые крутятся вокруг. Идите к каменному блоку с символом подковы за ним (на полу). Теперь вам предстоит потолкать этот блок взад-вперед. Прежде всего толкните его один раз вперед к входной двери (где вы начали уровень), потом до упора в обратную сторону. Это действие откроет сразу несколько дверей в большом зале, где вы находитесь. Ну а теперь, когда вы достаточно «подкачались» (хотя кто-то не в меру умный сказал: «Качайся не качайся, все равно помрешь»), идите вперед. Там есть дверь, которую вы только что открыли. Она находится на небольшой стенке, подобной той, на которой вы спасались от львов. Не стоит однако здорово рваться в нее — там вас ждет очередная комиссия по встрече.

Гориллы

Подойдите к двери и убейте двух горилл. Теперь найдите и потяните выключатель напротив двери. Идите к лестнице справа и убейте еще одну гориллу. Поднимитесь по лестнице до конца и потяните выключатель наверху. Выходите обратно в зал и приготовьтесь. По вам начнет стрелять еще один претендент, такой же, как Ларсон. Этот нехороший человек замаскировался между столбами и хочет поиграть с вами в игру «Убей меня». Вам придется побегать за ним и пострелять. Когда он наестся достаточно свинца, он убежит. Убить его сейчас вы не можете — проверено!

Прыжки

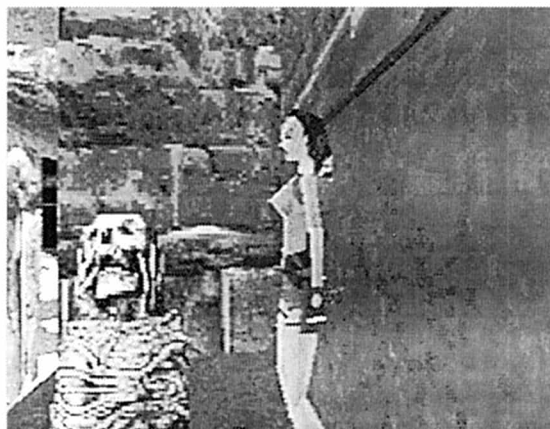
Идите назад в главную комнату и поднимайтесь на блок, который вы толкали ранее. С него вам нужно перескочить на колонну, которая находится прямо напротив него. Это очень сложно, но осуществимо. С этой колонны вам нужно перепрыгнуть на другую колонну — повыше. Там лежит аптечка. Теперь обратите внимание на выступы вдоль стены. Это площадки, на которые можно перепрыгнуть. Но сейчас нас не интересуют все выступы, нам интересен только один — тот, с которого есть проход в стену зала. Добирай-



тесь туда. Призовите на помощь всю свою ловкость и умение. Когда вы доберетесь туда, начнется самое сложное.

Первый секрет

Проходите в комнату и обратите внимание на два наклонных уступа в ней. Вам нужен тот, что находится слева от входа. Между дальней стенкой комнаты и этой скалой есть не слишком большой промежуток. Вам необходимо встать так, чтобы наклонная скала была за спиной, а впереди, в упор, была стена комнаты. Теперь внимательно прочитайте то, что вам предстоит сделать. Прежде всего, вам нужно будет прыгнуть назад, вы окажетесь на наклонной скале и скользите вниз, правым боком по направлению движения. Вам нужно попытаться прыгнуть направо до начала скольжения по наклонной. После этого прыжка вы окажетесь на второй наклонной скале в этой комнате. С нее вы тоже начнете скользить, поэтому, сразу же после приземления на нее, нужно прыгнуть вперед и зацепиться за пол небольшого выступа, который находится прямо перед этой наклонной скалой, только чуть выше. Когда вы зацепитесь за нее, вам останется только подтянуться и вылезти непосредственно на сам выступ. Если вы думаете, что на этом ваши неприятности заканчиваются, то вы глубоко ошибаетесь. Вам еще предстоит попотеть, чтобы достичь вожаделенного секрета. Итак, с двух сторон уступа находятся еще две наклонных скалы. Встаньте лицом к той, что пониже. Теперь прыгайте вперед, потом назад (до начала скольжения), потом опять вперед и зацепляйтесь руками за пол площадки, которая и является первым секретом игры. Тут вы найдете патроны для винчестера и аптечку. Теперь осторожно спускайтесь назад и перепрыгивайте на колонну, на которой была аптечка.



Красивый, но бесполезный.

Попытка получения содержимого второго секрета

Теперь, когда вы находитесь на колонне, где была аптечка, посмотрите на выступы на стенах внимательнее. Сейчас вы уже приобрели большой опыт в плане прыжков, поэтому для вас не составит труда перепрыгнуть на одну из этих площадок (выступов, если хотите). Теперь вам предстоит совершить ряд прыжков по выступам до двери, которую вы открыли, двигая блок вниз. Эту дверь вы узнаете без труда — она выглядит именно как дверь, а не как дыра в стене. Теперь вам опять предстоит сложная часть, и поэтому будьте очень внимательны! И еще, мы приведем тут два способа прохождения этого действительно сложного момента — если вы хотите пройти игру, не давая себе ни малейшей поблаж-



ки, выбирайте первый способ — он практически невыполним и требует прекрасной реакции и... надо быть немного помешанным, чтобы решиться на выполнение задачи этим первым способом. Второй способ легче, и, используя его, вы наверняка достигнете секрета без особых трудностей. Поверьте, не стоит экспериментировать именно на этом моменте — вам это будет стоить перезапуска игры, если у вас не получится выполнить все действия правильно. Итак, приступим!

Первый способ (практически неосуществимый)

Проходите в зал и начинайте скользить вниз по наклонному желобу. Прежде чем вы достигнете края желоба (фактически, на самом краю), прыгайте вверх. Вы приземлитесь на небольшом выступе чуть ниже этого проклятого желоба. Теперь вам нужно прыгнуть вперед и зацепиться руками за выступ на другой стороне наполненной водой трубы. Если у вас это получилось — поздравляю, вы выполнили невыполнимое. Вам остается только подтянуться наверх и взять патроны и аптечку, которые и представляют собой второй секрет. Если же вы оказались в воде, не достигнув другой стороны трубы (что и происходит практически всегда), вам остается только посетовать на злую судьбу и перезапустить игру (конечно, если вы хотите пройти ее полностью, ничего не пропустив).

Второй способ (мы вам его настоятельно рекомендуем)

Как вы уже догадались, единственная сложность при достижении второго секрета заключается в том, чтобы спрыгнуть из трубы на площадку внизу. Этого легко можно достичь, если вы будете скользить по трубе задом, с зажатой клавишей действия. Это позволит вам повиснуть на руках на краю трубы и, естественно, поможет легко перебраться на площадку внизу. После этого вам останется только перепрыгнуть на другую сторону и собрать «урожай». Как видите, это намного легче, чем первый способ. Риск тут сведен к минимуму, и добраться до секрета не представляется особой проблемой.

Третий секрет

Берите все, что найдете, и подходите к краю «секретной» комнаты. Посмотрите вниз. Там есть крокодил. Если вы и не видите его, он все равно там есть. Вы можете попробовать дождаться его, но мы бы не советовали этого делать — он неповоротлив в воде, и вы сможете легко его избежать. Короче, либо прибив эту рептилию, либо отложив это дело на более подходящий случай, прыгайте в воду. Если крокодил мертв, бояться больше нечего. Можете спокойно плыть по затопленной трубе, через которую вы перепрыгивали, чтобы добраться до секрета. Вас интересует первое «окно» на поверхность. Это и есть третий секрет. Вылезайте из воды и берите патроны для винчестера. Опять прыгайте в воду и плывите к самому краю трубы. Там есть еще один



«Идут горами темными, бредут лесами широкими.»



выход на поверхность. Этот выход не является секретом, но там есть переключатель, который, будучи включен, осушает трубу, по которой вы только что плавали. Прыгайте в проход и убивайте крокодила, если вы не сделали этого раньше. Его теперь легче убить, чем тогда, когда он плавает под водой, но он теперь намного быстрее! Убивайте его и проходите назад по туннелю, к той части, где вы «летали». Сохраните игру на этом месте. Дальше нас ждут достаточно долгие и сложные «разборки» в высоченной башне, где неосторожный шаг может стоить жизни.

Двери

Теперь идите к выходу в башню и посмотрите вперед. Там есть площадка. Перепрыгивайте туда и убивайте несколько летучих мышей, которые тусуются вокруг. Спрыгивайте на площадку справа от вас и оттуда спускайтесь на этаж ниже. Потяните рычаг, чтобы открыть дверь Тора. Теперь пришла пора найти четвертый секрет. С того этажа, где вы находитесь, посмотрите вниз, на пол. Правильно, он слишком низко, и его плохо видно, но там находится дверь, ведущая к четвертому секрету. Теперь внимательно посмотрите вокруг и обратите внимание на серую плитку на полу площадки, примыкающей к одной из основных стен башни. Это и есть кнопка, открывающая дверь к секрету. Дальше мы стараемся помочь вам в достижении заветной двери. Эта дверь открывается только на очень небольшое время, поэтому вы должны будете сделать все очень быстро, но не торопясь. Поспешись — людей насмешишь. Тут, правда, смешить особо некого, но возможно вам станет смешно, если вы подумаете, с какой высоты вы упадете, если неправильно выполните то, что мы предлагаем вашему вниманию дальше.

Четвертый секрет

После того, как вы наступите на серую кнопку, бегите направо. Подбегайте к краю и, останавливаясь, прыгайте вниз. Вернее было бы сказать, падайте вниз, так как если вы совершите прыжок, то улетите слишком далеко вперед, и не попадете на площадку внизу. Теперь вы знаете, что мы имели в виду под прыжком, поэтому не станем более разводить демагогию и продолжим. После того, как вы спрыгнете, при приземлении делайте пережат и продолжайте бежать вперед. Тут стоит обратить внимание на здоровье Лары. Если нет половины, используйте аптечку. Бегите дальше и, останавливаясь, убивайте летучих мышей, которые возможно попытаются вас атаковать. Если для того, чтобы их убить, вам нужно будет останавливаться и разворачиваться — забудьте про них. Убьете потом. Сейчас важнее быстро добраться до края площадки и спрыгнуть вниз, к секретной двери. Она будет прямо впереди, и вы не пропустите ее, так как это единственная дверь. Забегайте туда. Берите аптечку и патроны для магнума.

Выключатель от двери Атласа

Теперь выходите из комнаты и находите камень сохранения игры. Нашли? Прекрасно, но игру пока не сохраняйте, вместо этого найдите и потяните выключатель, чтобы открыть



дверь Атласа. Поднимитесь по лестнице. Прыгайте и хватайтесь за площадку. Перепрыгивайте еще на одну из площадок, находящихся вдоль стены и берите патроны для магнума (мы надеемся, что такой намек, как патроны, поможет вам в тяжелом выборе площадки, куда нужно перепрыгнуть). Вас по дороге может атаковать летучая мышь, так что будьте осторожны.

Выключатель для двери Нептуна

Перепрыгивайте назад, на первую площадку. По ней пройдите примерно пол-пути, пока у вас над головой не окажется площадка, за которую вы сможете зацепиться в прыжке. Зацепляйтесь и подтягивайтесь вверх. Теперь по этой площадке пройдите налево за угол и потяните выключатель на стенке. Это и есть тот выключатель, что открывает дверь Нептуна. Разворачивайтесь на 180 градусов и перепрыгивайте на лестницу, снова разворачивайтесь и запрыгивайте на выступ с камнем сохранения игры и используйте его по назначению.

Дверь Тора

Войдите в дверь Тора, которая находится слева от вас. Внутри находится плазменная сфера, которая пробивает комнату электрическими зарядами. На полу выделяются несколько особых блоков (контактов), в которые и попадает разряд. Пойдите на входе несколько минут и разберитесь с последовательностью, с которой молнии простреливают комнату. Теперь остается только правильно рассчитать время, когда можно безопасно пробежать через всю комнату. Это очень просто. В следующей комнате вы увидите огромный молот, подвешенный на не слишком надежном с виду креплении. Обратите внимание на пол. Там вы увидите отметки, встаньте на символ, который находится примерно над головой молота. Как только вы услышите странные звуки, немедленно отпрыгивайте назад. Молот Тора с грохотом врежется в пол именно там, где вы стояли. Не двигайтесь! Подождите, пока несколько каменных блоков упадет с потолка. Теперь, когда все снова стало тихо и спокойно, обратите внимание на блоки, которые вам прислал дедушка Тор. Один из них лежит напротив стены, возле головной части молота. Оттолкните его так, чтобы с него можно было перебраться на выступ, куда упал второй блок. Забирайтесь ко второму блоку и толкайте его до тех пор, пока он не сможет послужить вам ступенькой к еще выше расположенному выступу. Там вы должны залезть на блок и перепрыгнуть на уже упомянутый выступ. Там возьмите маленькую аптечку и перепрыгивайте на выступ слева от вас. Войдите в маленькую комнату и возьмите ключ Тора. Теперь спускайтесь вниз так же, как пришли наверх. Снова пробегайте «электрическую» комнату и выходите из двери Тора.



Почти пришли.



Снова «нехороший человек»

На краю выступа поверните налево и перепрыгивайте на выступ, который слегка отличается от других. Как только вы туда перепрыгнете, прижимайтесь к стене. Теперь очень медленно и осторожно двигайтесь к краю площадки, на которой вы стоите. Как только вы увидите, что по вам стреляют, или ваша героиня взяла кого-либо под прицел (она сама наведет пистолеты на цель) — открывайте огонь. Вы можете быть вполне уверены, что это и есть тот претендент, который пытался убить вас на входе. Пока вы искали ключ Тора, он просто отдыхал и забинтовывал полученные раны. Теперь он снова почувствовал себя крутым и неслабым и решил, что теперь он точно вас убьет. Вам снова нужно всадить в него столько свинца, сколько он посчитает нужным, и после этого отпустить его на все четыре стороны.

Выключатель двери Дамокла

После того, как «претендент» убежит, перепрыгивайте на маленький выступ справа и убейте двух летучих мышей, которые атакуют вас. Развернитесь и перепрыгивайте на центральную площадку, поднимитесь по лестнице, где находится рычаг, который открывает дверь Дамокла. Опять поднимитесь по лестнице и входите в дверь Атласа.

Дверь Атласа

Убейте гориллу, которая с нетерпением ждет вас здесь, и пробегайте вперед, через ворота. Аптечка находится в яме слева от вас. Бегите наверх, примерно до середины. Внимание! Тут вас поджидает небольшая шутка от Атласа. Огромный валун начинает набирать скорость, катиться вам навстречу. Делайте кувырок с переворотом и бегите обратно к яме. Спрыгивайте в нее и прижимайтесь к стенке, которая находится ближе к камню. «Мячик» перелетает через вашу голову, не причинив никакого вреда. Снова поднимайтесь наверх, но примерно на половине пути вас ждет еще один сюрприз. На этот раз не опасный для здоровья, что радует. В левой стене, над головой, находится небольшая выемка. Залезайте туда. Оттуда вы сможете перепрыгнуть еще выше, на небольшой выступ, где лежит ключ Атласа. Берите его и идите обратно. Обратный путь не является проблемой. Нужно только внимательно преодолевать все препятствия и, если так можно выразиться, идти по своим собственным следам. Все, теперь просто выходите из двери Атласа.

Дверь Нептуна

Идите на самый верх и поднимайтесь на следующий этаж. Теперь перепрыгивайте на лестницу слева, где вас атакуют несколько летучих мышей, которых надо пристрелить. Теперь поднимайтесь на самую верхнюю точку этажа и перепрыгивайте на центральную площадку. Перейдите на другую ее сторону и входите в дверь Нептуна. Там есть небольшой водоем, вам нужно туда прыгнуть. Дальше за вас практически все сделает течение. Оно потянет вас вниз и прижмет к решетке, куда уходит вода. Вы должны будете перебороть течение и выплыть в туннель слева. В конце этого туннеля есть рубильник, который



ДИНАМИЧЕСКИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

перекрывает сток воды и тем самым останавливает течение. Дергайте его. Теперь быстро возвращайтесь в основной туннель и плывите по нему вперед. Возьмите ключ Нептуна и быстро ищите выход на поверхность (на другом конце основного туннеля). Выныривайте как можно быстрее, так как у вас уже, наверное, не осталось воздуха.

⊕ Внимание! Если после того, как вы дернули рубильник, у вас осталось меньше половины запаса воздуха — лучше вынырнуть и пополнить его запасы.

Так или иначе, вашей задачей останется достать ключ Нептуна и вернуться на поверхность. Вылезайте из воды и выходите из двери Нептуна.

Дверь Дамокла

Перепрыгивайте на среднюю площадку и спускайтесь вниз, на площадку напротив лестницы из песчаника (отличается от других по цвету). Перепрыгивайте на лестницу и спускайтесь к двери Дамокла. Не забудьте взять аптечку, которая лежит над этой дверью. Посмотрите на потолок и обратите внимание на странного вида украшения, свисающие оттуда. Да, вы не ошиблись — это мечи. Не стоит пока особенно волноваться по поводу этого открытия. У вас есть еще неиспользованный камень сохранения игры на полу башни. Если хотите, сходите туда и сохраните игру (на всякий случай). Будьте осторожны. Пол башни уже может охраняться двумя пантерами — внимательно осмотритесь. Если их нет, то можете смело идти к своей цели — пантеры появятся позже. Если вы их обнаружите — прибейте откуда-нибудь сверху, не сходя на пол. Зачем лишний раз рисковать?

Расстрел сверху абсолютно безопасен, хоть и занимает больше времени. После того, как вы покончите с пантерами, возвращайтесь в дверь Дамокла и, не останавливаясь, пробегайте через зал с мечами в следующую комнату. Кстати, мечи на потолке будут предназначены для вас только после того, как вы возьмете ключ. Он лежит в комнате, куда вы только что вбежали. Берите ключ Дамокла. Он на небольшом камне в центре комнаты. Теперь обратите внимание на площадку у вас над головой. Забирайтесь туда и возьмите патроны и аптечку. Подходите к выходу из комнаты и вспомните про мечи. Как пройти так, чтобы не оказаться перерезанным пополам? Это не так сложно, как может показаться на первый взгляд. Вы просто должны очень медленно идти, останавливаясь на каждом шагу и прислушиваясь. Тот, кто создавал эту ловушку с мечами, рассчитывал на то, что после того, как вы завладеете последним из необходимых ключей, вы буквально потеряете голову от радости и на всех парах помчитесь к выходу. Если вы так и сделаете — далеко не убежите. Мечи падают с небольшим опережением, то есть, вы еще не дошли до части пола под мечом, а он уже начинает падение. Это значит, что если вы сделаете шаг и остановитесь, чтобы переждать падение меча, он



А ушанка здесь более уместна.



упадет прямо перед вами и не причинит никакого вреда. Шаг — переждать, пока упадет меч, еще шаг — и опять переждать, пока упадет меч, так и только так можно пройти эту комнату. Когда вы из нее выйдете, можете вздохнуть свободнее. Однако помните — дело еще не сделано.

Выход

Спускайтесь на пол, но помните про пантер. Если они еще живы, то самое время убить их сейчас. Когда они лягут под вашим огнем, идите к выходной двери (огромная дверь с четырьмя замочными скважинами справа от нее) и используйте все четыре ключа, которые вы собрали на каждом из замков. Первая замочная скважина от двери — ключ Нептуна, вторая — Атласа, третья — ключ Дамокла, последняя — ключ Тора. Когда вы вставите все ключи на их законные места (найти бы того, кто их разбросал где попало), бруски отодвинутся, и вы сможете выйти с этого огромного уровня. Поздравляем!

Колизей (Colosseum)

Предметов — 14, секретов — 3, убийств — 25

Львы

Начните этот уровень с плавания. Как только увидите крокодила, вылезайте на берег и убивайте его. Теперь, после его смерти, плывите на другой берег водоема и выходите из воды. Убейте двух львов, охраняющих территорию. Войдите в храм и начинайте подниматься по лестнице. Будьте очень внимательны и осторожны — тут вас поджидает третий лев. Отпрыгивайте назад, когда он появится, и убивайте его. Согласитесь, что если бы не наше предупреждение, он (лев) порядком бы попортил вам нервы (слишком неожиданно он появляется на лестнице, прямо перед вашими глазами).

Первый секрет

Выходите из храма и бегите за угол (правый, если стоять спиной ко входу в храм). Пробегайте до глухой стены, там, где храм смыкается со стеной пещеры. Поднимитесь наверх по скале и перепрыгивайте на стену храма. Прямо перед вами окажется скала, идите за нее и дальше за угол, чтобы получить аптечку. Возвратитесь тем же путем, как вы пришли, и поднимитесь на скалу, через которую вы перелезали. С нее вы сможете перебраться на следующий этаж храма. Теперь, по этому этажу пробегите за угол и до конца (пока не достигнете стены пещеры). Посмотрите направо. Там, прямо за площадкой, есть дверь, ведущая в стену пещеры. Вам нужно перепрыгнуть на площадку перед дверью. Не спешите туда заходить, чтобы получить первый секрет, вам необходимо будет еще потрудиться. Впереди, там же, где и вход в комнату, есть наклонная скала. Вы должны начать скользить по ней и, когда почти достигнете дна, прыгайте. Вы приземлитесь на маленьком выступе между двумя наклонными скалами. С него уже можно увидеть вход в столь долгожданную секретку (чуть слева от воды и, естественно, выше ее). Чтобы туда добраться, нуж-



ДИНАМИЧЕСКИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

но отойти в дальний от воды угол выступа и встать наискосок по направлению к воде. Вы будете смотреть, казалось бы, просто в глухую стену пещеры. Еще раз проверьте, правильно ли вы стоите (угол должен находиться на одной линии с позвоночником Лары). Если все в порядке, сделайте «бегущий прыжок» (см. пункт «прыжки»). Вы приземлитесь на небольшой наклонной скале перед входом в секрет. Не составит никакого труда туда перепрыгнуть. Все, поздравляем, вы наконец добрались до патронов для винчестера. Идите обратно и заходите в дверь, куда вы не зашли по пути к секрету. В этой комнате есть яма с крокодилами. Стоя наверху, у края ямы, вы можете спокойно прикончить «ящериц», после чего вам нужно спрыгнуть в яму и забрать аптечку.

Второй секрет

У края ямы, с той стороны, откуда вы спрыгнули, есть небольшой камень, который поможет вам выбраться из ямы и приступить к процессу «добирательства» до второго секрета. Сам процесс прост и не представит для вас никаких трудностей и неприятностей. Вам нужно подойти к одной из стен комнаты, а именно к той, на которой есть трещина. Теперь нужно прыгнуть и зацепиться руками за трещину. Если вы повисли, ваша задача — на руках добраться до места, где вы сможете вылезти наверх (на руках нужно двигаться направо). Теперь идите вперед ко второму секрету, а там вас ждут еще патроны для винчестера.

Встреча с давним противником

Выходите из помещения с секретом, но не прыгайте на пол, а снова повисайте на руках на трещине. Двигайтесь дальше вправо до тех пор, пока не увидите под ногами пол (ровный). Спускайтесь на него и бегите вперед, но очень осторожно. Будьте готовы к неприятностям. Они уже ждут вас в лице конкурента. Вы всадили в него много свинца в аббатстве, но ему все мало, и он хочет еще. Он будет поджидать вас непосредственно за дверью коллизея, к которой вы попадете, «провалившись» в дыру в полу коридора. Вы окажетесь в храме, где вам нужно будет повернуть в первый поворот направо. Там вам нужно выбежать за дверь и тут же отпрыгнуть обратно. Тут конкурент не выдержит и выскочит из засады. Вам нужно будет просто накормить его большим количеством свинца, и он опять уйдет зализывать раны. Не стоит даже пытаться преследовать его, у вас есть другие проблемы.

Лев, пантера и горилла

Теперь, когда конкурент временно безопасен, вам нужно расстрелять льва, пантеру и гориллу. Безопасно и просто это сделать просто сверху (вся арена находится ниже, чем то место, где вы стоите). Вам надо просто подойти к краю и, набравшись терпения, расстрелять



Пульса нет.



этих бестий, которые вам даже ничем не угрожают, когда вы стоите на безопасной от них высоте. После вашей практики в стрельбе по движущимся мишеням вам нужно спрыгнуть в яму слева от вас, где вы сможете сохранить игру.

Два льва и четыре пантеры

Вылезайте из ямы и заходите в дверь в противоположном углу. Соскальзывайте по наклонной скале и убивайте двух львов, которые ждут вас внизу. Идите к дальней стене и используйте выключатель, который открывает ворота коллизея. Теперь разворачивайтесь, найдите и используйте выключатель, который откроет дверь рядом с ним самим.

Еще четыре пантеры

Проходите туда, и вы окажетесь в яме. Пока вам рановато пытаться вылезти. Поверху бегают четыре пантеры, патрулирующие территорию. Поверьте нашему опыту, четырех сразу вам не убить. Поэтому стоит убивать их по очереди. Вы можете спросить, как? Да, это хороший вопрос. Если честно, нам пришлось изрядно помучиться, прежде чем мы нашли правильный путь. «Делать» этих зверушек нужно, не выходя из ямы, но если стоять на дне, Лара будет долго и упорно разряжать обойму за обоймой в стену ямы. Однако, ситуация пусть и тяжелая, но выход есть. Вы конечно видели, что Лара очень высоко прыгает. Если стрелять не все время, а только тогда, когда ваша героиня будет находиться в самой верхней точке прыжка, она будет успевать вогнать несколько патронов в хищников. Это грязный способ, но он работает. Когда вы убьете двух пантер из четырех, вылезайте из ямы и кончайте с остальными двумя (не подпускайте их слишком близко к себе: как только расстояние слишком сократится, спрыгивайте обратно в яму).

Скорость решает все

Идите к камням в углу и скользите вниз в проход (вы соскользнете туда). Внизу вас ждет парочка львов, с которыми надо «договориться». Когда они примут условия договора, приготовьтесь к самому интересному. Момент напоминает бег к «секретке» на предыдущем уровне (с самого верха башни в самый ее низ), за исключением того, что тут расстояние поменьше, прыгать не надо, да и кроме того, нет опасности разбиться насмерть или безвозвратно застрять где-либо. Хотя, мы должны сказать, что наверх выбраться не удастся до тех пор, пока вы не выполните следующие действия: прежде всего, найдите на полу серую плитку и встаньте на нее. Теперь очень быстро бегите в правые ворота. Там вам нужно взять аптечку (это небольшая тренировка перед тем, как вы начнете выполнять основную работу). Теперь, когда аптечка у вас, встаньте на серую плитку на полу в этой комнате. Выходите обратно, туда, где находится серая каменная плита, открывающая и одни, и другие ворота. Теперь вам предстоит снова встать на серую половую плитку, но теперь бежать надо в левые ворота, там надо дернуть рубильник на стене, после чего нужно успеть пробежать в закрывающиеся правые ворота и через комнату за ними в небольшой закуток, где надо дернуть еще один рубильник на стене (чтобы не тратить время на пово-



роты, используйте пережат). Уф! Пока все, торопиться пока больше некуда. Теперь спокойно выходите из всех ворот и идите в открывшуюся в результате ваших сложных манипуляций дверь. Идите вниз по наклонному коридору и сохраните игру на шипах (помните, что по шипам можно только ходить). Проходите дальше, налево и начинайте карабкаться по «лестнице». Состоит она из достаточно высоких выступов в скале и позволяет добраться до верха скалы, почти на уровне крыши колизея.

Еще патроны

Идите налево, поднимайтесь по наклонной скале и залезайте еще на одну площадку, откуда надо повернуть направо и пройти как можно дальше вперед и вверх, до тех пор, пока вы сами не увидите патроны чуть слева по направлению вашего пути. Патроны хорошо выделяются своим ярким красным цветом на фоне серых скал.

Две гориллы

Теперь вам предстоит возвратиться на уровень скалы, где есть выступы в сторону основного зала. Зачем? Вам нужно перебраться на маленькую скалу, слева от входа в комнату с серыми плитками пола и так далее. На уровне скалы, где есть площадки, найдите самую большую (дальше всех остальных выступает в сторону зала). На ней встаньте так, чтобы смотреть на маленькую скалу, упомянутую выше. Встать нужно так, чтобы быть на выступе как можно дальше от этой наклонной скалы. Вам предстоит сделать на нее прыжок с разбега (см. пункт «Прыжки»). Ну и что вы теперь ждете, совершайте этот самый прыжок.



«Damn. I'm looking good.»

⊕ Внимание! *Нужно совершить только один прыжок! После того, как Лара оттолкнется от края площадки, то есть уже в воздухе, отпустите клавишу прыжка и вообще забудьте про то, что вы можете управлять. Вспомнить про это стоит только тогда, когда вы окажетесь на этой проклятой скале, причем вспомнить крепко и надолго.*

Теперь посмотрите в сторону, прямо противоположную двери внизу (налево). Видите там трибуну колизея? Да, именно туда вам и надо. Как туда забраться? Вопрос интересный. Сейчас поясним чем. Если в предыдущем случае вам нужно было просто сделать прыжок с разбега, то тут надо будет еще и зацепиться за край этой самой трибуны. Итак, на скале, где вы находитесь, отойдите как можно дальше от трибуны и делайте прыжок с разбега. В полете зажмите клавишу действия, и, о чудо, Лара повиснет на трибуне. Вылезайте на трибуну и вытаскивайте оружие. Вам нужен первый проход справа. Там стоят кровати, и что-то заставляет нас предположить, что это спальня.



Именно отсюда на вас вылетят две гориллы с самыми плохими намерениями (такая красивая девушка, и гудит она...). Объясните этим двум французам, в чем они ошибались (девушка гудит не она, а в сопровождении своих любимых пистолетов).

Теперь проходите за колонну в середине спальни. Вы окажетесь в комнате с лестницей и блоком (блок этот имеет вполне привычный вид скалы, которую можно двигать). Вам нужно выдвинуть блок в комнату два раза, и за ним вы увидите нишу, в которую можно войти. Там темно, но там есть аптечка и переключатель. Что делать и с тем, и другим, вы уже знаете (или догадываетесь по нашим многочисленным намекам на предыдущих уровнях). Выходите из этой комнаты и из спальни. Спускайтесь вниз, на арену.

Открытие следующей двери или сюрприз с камнем

С арены есть только один путь наверх, на основной блок трибун колизея. Это блок, который стоит рядом с ямой с железными шипами в углу зала. Вам нужно вылезти наверх, на трибуну, подняться на уровень проходов, которые есть в каждом углу колизея. Впереди вы увидите открытую дверь. Но не спешите входить в «предбанник». Там вас ждет группа товарищей. Правда, на этот раз это всего-навсего парочка летучих мышей. Стоит вытащить пистолеты и послать им ответное приветствие. Теперь заходите в дверь и, не останавливаясь, пробегайте вперед. За вами захлопнутся ворота, и навстречу полетит небольшой камешек. Если вы не успеете вовремя свалиться в яму, то этот камень размажет вас по полу.

Но мы надеемся, что вы успели «упасть» в яму, и камешек просвистел на головой и припарковался возле ворот. Вылезайте из ямы в ту сторону, откуда вы пришли, и перепрыгивайте на другую сторону ямы. Следуйте по проходу к следующему выключателю и используйте его, чтобы открыть дверь за углом. Проходите в эту дверь и выходите из темной комнаты слева от того места, где вы не так давно проходили.

Пантера и парень

Итак, вы уже обследовали два из четырех углов колизея, ну и что совершенно ясно, их осталось еще два. Позвольте заверить, что в двух оставшихся углах вас тоже ждут те еще приключения, но сначала до углов этих еще надо добраться. Вам предстоит пересечь длинную сторону прямоугольника колизея, а по дороге вас будут ждать два милых сюрприза. Сначала вас встретит непонятно откуда взявшаяся пантера, а потом вас ждет встреча с очередным парнем (или с тем же, кто его разберет). По нашим скромным подсчетам выходит, что это место, колизей, все больше начинает напоминать утренние пейзажи Афин, когда туристов еще не слишком много, но поток увеличивается... Да и обстановочка напоминает Афинскую — древний колизей и другие прелести античной архитектуры. Короче, что делать с очередным туристом, напоминать вам, думаем, не стоит (негостеприимно, но ведь вы не гид). Итак, пробегайте в следующий угол и поднимайтесь на уровень

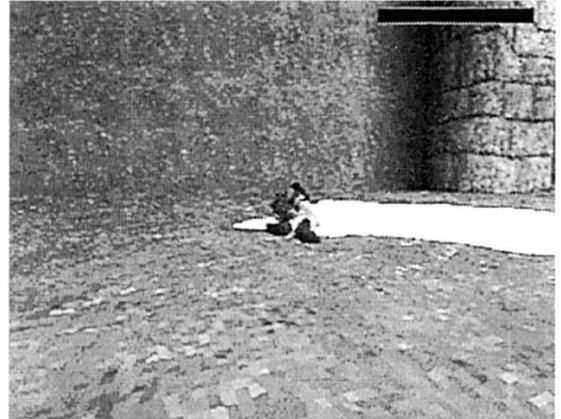


ДИНАМИЧЕСКИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

небольшой комнаты, откуда можно будет войти в ярко освещенную дверь. Это та дверь, которую вы открыли последним дернутым рубильником.

Третий секрет

В комнате, куда вы вошли, вас действительно будет ждать третий секрет, но чтобы достичь его, вам предстоит попотеть. Почему? Внимательно осмотрите комнату и убедитесь, что в ней есть две ярко выраженные колонны и серия площадок, ведущих под потолок. Дверь секрета располагается на самом верху, и особых сложностей просто допрыгать до нее не составит. Однако, если бы все было так просто, это был бы не секрет. Дело все в том, что дверь секрета, абсолютно незаметная на фоне стены, находится на таймере. Таймер срабатывает, когда вы встаете справа от левой колонны. А это на полу. Времени дается ровно столько, сколько нужно на серию совершенно невообразимых прыжков с площадки на площадку до самого верха. Последовательность самих прыжков исключительно проста, как, впрочем, и их выполнение. Основная проблема в скорости. Вам предстоит несколько нудных тренировок, которые помогут достичь желаемого результата. Итак, советуем забыть про все и сосредоточиться на совершении прыжков. Концентрация вам очень поможет. Встаньте справа от левого столба в комнате (вы услышите звук открывающейся двери). Пока вы стоите на этом месте, время не идет. Теперь запомните последовательность прыжков: вперед, направо, назад, налево, вперед и, не останавливаясь, пробегайте через уже почти наверняка начавшую закрываться дверь. Это приведет вас в третий секрет, а там лежат богатства, которые не могли бы даже присниться. Вы найдете две аптечки, патроны для узи и долгожданные магnumy. Надеюсь, секрет стоил тех усилий, которые вы потратили на дорогу к нему.



Не лежи слишком долго - простудишься.

Последняя дверь

Теперь, когда вы стали счастливым обладателем магnumов, вам предстоит вернуться к жестокой действительности. Выходите из секрета и взгляните на рубильник на соседней площадке. Этот рубильник открывает последнюю дверь колизея. Дергайте его, спускайтесь «с небес на землю» и идите к последней двери. Заберитесь в открытую дверь и отправляйтесь в плавание, в следующую комнату. Там в стене есть уже ставший родным и знакомым блок, который можно толкать из стены или в стену, чтобы открыть проход. На этот раз надо затолкать блок в стенку, причем его придется толкнуть два раза, чтобы войти в следующую комнату, где вас ждет аптечка и возможность сохранить игру. Кроме того, тут расположен рубильник, который тоже надо дернуть.



Ржавый ключ

В той комнате, куда вы попали, достаточно темно. Однако, если вы обратили внимание, в щель между стеной и блоком, который вы только что пихали, пробивается свет. Стоит проверить источник этого света. Для этого оттащите блок назад, на одну передвижку, зайдите в ярко освещенную комнатку и возьмите ржавый ключ. Теперь вам предстоит добраться до выхода из этой комнаты, что не так уж сложно. Выходите на арену колизея и будьте внимательны и осторожны. Тот парень, который все хотел убить вас на протяжении этого уровня, может попытаться это сделать еще раз, а может и нет. Это зависит от того, насколько ему «похорошело» от прошлой встречи с вами. Если никого нет, или если вы опять подарили парню достаточное количество свинца, чтобы из него получился отличный груз для удочки, идите дальше и спускайтесь на пол колизея. Идите в сторону скал в углу. По дороге будьте внимательны, вас пытается атаковать горилла.

Последнее усилие

Теперь ваша задача — снова добраться до спальни, где вы изничтожили двух горилл, и использовать ржавый ключ, чтобы открыть ворота в правой стене.

Выход

Входите в ворота и отправляйтесь в плавание. Будьте осторожны, в воде есть крокодил, который просто не дает убить его. Придется немного поуворачиваться от его атак, что, к счастью, не сложно. Заплывайте в первое отверстие, которое приведет к комнате с выключателем. После использования выключателя плывите дальше и продолжайте плыть по туннелю до тех пор, пока не выйдете с уровня.

Дворец Мидаса (Palace Midas)

Предметов — 21, секретов — 3, убийств — 42

Первые развлечения

Вы уже плывете, когда вы начинаете этот уровень, так что поднимайтесь из воды и развернитесь лицом к туннелю между столбами. Если вы хотите прибить бедного крокодила, который провожал вас между уровнями, можете спокойно заняться этим. Если же вы не хотите быть таким кровожадным, то просто идите вперед, в проход между колоннами, и убейте двух горилл, которые обязательно составят вам компанию по пути. После этого пробегайте вперед и проходите в левую дверь, но учтите, в комнате, куда вы собираетесь вторгнуться, вас уже ждут три гориллы. Приготовьтесь к встрече с ними и устройте хорошенький салют в их честь, когда они в составе своей делегации выйдут поприветствовать вас. Подбирайте аптечку и входите в дверь, где можно сохранить игру. Там же используйте выключатель, чтобы открыть незамеченные ворота. Теперь пробегайте назад, по туннелю, и убивайте еще двух горилл, которые так мило не решались отвлекать



ДИНАМИЧЕСКИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

вас от стрельбы по их братьям (или сестрам). Возвращайтесь назад к бассейну, где вы начали уровень, и убейте крокодила (не в бассейне, а на суше) слева от вас.

Два неприятных и один приятный сюрприз

Пройдите в коридор, откуда выскочило бедное пресмыкающееся, и бегите до лестницы. На этот раз взбираться на нее не стоит, даже наоборот. У вас еще есть дела внизу. Вы должны были заметить небольшой проход между стеной комнаты и лестницей. Вы должны бежать по нему до тех пор, пока вы не достигнете большой (даже слишком большой) комнаты. Там поверните направо и бегите до стены. Развернитесь налево и в маленьком проходе между стеной комнаты и первой переборкой убейте еще одну гориллу. Если вы думаете, что это была просто засада, то здорово ошибаетесь. Эта бедная горилла охраняла в закутке патроны для магнумов (две штуки). Берите их и выходите обратно в комнату. Теперь будьте внимательны. Вам предстоит пройти дозором всю территорию данного помещения, а по пути вас будут ждать два не очень хороших (уже привычных) и один хороший сюрприз. Первый из нехороших сюрпризов заключается в том, что вас атакуют два льва. Они выскочат из одного из отделенных друг от друга загонов. Следующий, не совсем хороший сюрприз заключается в том, что за поворотом (хотели бы мы иметь комнату таких размеров, да еще и с поворотом) вас атакуют три летучие мыши. Теперь, когда мыши уже больше не летают (кто это их?), там же, за поворотом, только чуть подальше и у левой стены вас ждет наконец и приятный сюрприз — аптечка, почти скрытая в тени.



*Заплыв судит судья международной категории
- Иванов Лев Иванович.*

Множество прыжков к пяти рубильникам

Поднимайтесь по лестнице и поверните налево. Заходите в следующую комнату, где вам предстоит еще одна приятная возможность прибить еще трех предков человека. Идите направо и заберитесь на оранжевую колонну. Это, кстати, единственное место, куда вы можете залезть. Перепрыгивайте на следующую колонну. Теперь повернитесь налево и перепрыгивайте на площадку у стены. Теперь вам предстоит совершить еще один прыжок на следующую площадку (справа). Прыжок на эту площадку вам предстоит совершить с разбега, да еще и с захватом. Там заберите аптечку и патроны для магнума и так же, как пришли, вернитесь на колонну (вторую). Теперь вам предстоит совершить ряд достаточно сложных прыжков с колонны на колонну, а с последней из этих проклятых



колонн вы наконец сможете перепрыгнуть к пяти рубильникам, которые расположены в ряд на стене.

Факелы

Используйте самый левый из этих пяти выключателей, после чего спрыгивайте в дырку в середине площадки. Там есть еще один выключатель, который необходимо дернуть. Этот рубильник открывает ворота. Заходите в эти ворота и поворачивайте налево, потом еще раз налево. После этого заходите в ярко освещенную дверь. После этого вам нужно зайти в комнату с факелами, где можно сохранить игру. Факелы (вернее те места, где они находятся) выглядят как небольшие отверстия в полу. Каждый из факелов очерчен, что дает возможность прекрасно видеть, на какое расстояние распространяется пламя, когда они загораются. Итак, вам нужно встать перед линией (в упор к ней), которая ограничивает радиус действия первого факела, и внимательно прочитайте то, что мы предложим вашему вниманию далее. Вам нужно перепрыгнуть через все площадки с факелами на другую сторону комнаты до тех пор, пока они не загорелись снова. Факелы не горят, пока вы стоите перед линией, ограничивающей радиус действия первого. После того, как вы сойдете с этого места, начинается отсчет времени. Перепрыгать все факельные площадки очень сложно, но поверьте, возможно. Задание у вас вроде есть, но прежде чем приступить к его выполнению, запомните, внизу, под факельными площадками, находится вода. В этой воде вас поджидают водяные крысы. Эти твари только и ждут, чтобы вы свалились в воду, чтобы немного перекусить. Есть правда один способ от них избавиться. Справа от того места, где вы стоите, есть спуск к воде. Если вы сойдете со своего места и там подойдете к воде, то вам возможно удастся перебить всех крыс, ничем для этого не рискуя. Если же крысы не захотят подплывать к вам близко, можно прыгнуть в воду и сразу же (почти) вылезти обратно. На такую «приманку» крысы идут очень хорошо. Теперь еще несколько слов о воде и факелах. Вода внизу, под факельными площадками, налита не просто так. Если вы не успеете перепрыгать все факелы за положенное время, они загорятся и зажгут вас. Единственная возможность спастись — прыжок в воду, где вас ждут крысы, если вы не перебили их заранее. Кстати о том, как легче всего перепрыгать эти факелы. Первые прыжки не составляют особого труда (просто три прыжка с разбега, не останавливаясь нигде), а вот последний, четвертый — это прыжок с разбега с повисанием на руках. Этот прыжок требует достаточно много времени, и поэтому, когда вы повиснете на руках на последней площадке, огонь уже вспыхнет. Но не расстраивайтесь, поднимайтесь наверх и быстро разворачивайтесь кругом. Теперь очень быстро сделайте прыжок через себя назад, и вы достигнете желаемой цели (пусть и немного поджаренными).

Первый свинцовый брусок и долгий путь ко второму

Теперь, когда вы достигли чего хотели, берите свинцовый брусок и сохраняйте вашу игру. Прыгайте в воду и плывите к единственному выходу из воды. Поднимайтесь наверх и убивайте гориллу. Проходите обратно к стене с выключателями и используйте второй

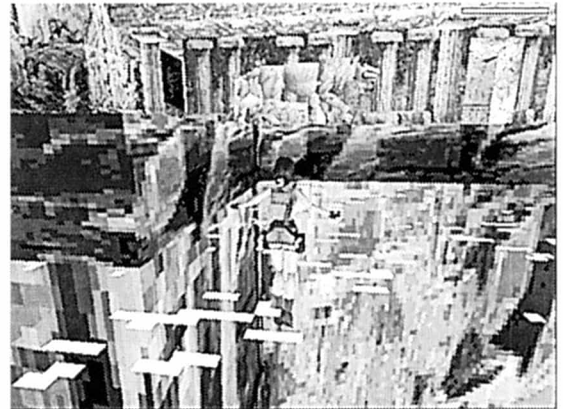


ДИНАМИЧЕСКИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

выключатель справа и средний выключатель. Теперь вы должны вернуть левый выключатель в его исходное положение. Спускайтесь снова вниз, проходите через ворота, поворачивайте налево и проходите в новую дверь между колоннами. Пройдите через эту комнату и заходите в туннель. Теперь спуститесь по лестнице справа. Там, где вы окажетесь, вы снова найдете блок, который можно двигать. Выдвиньте его из стены, что начнет небольшое землетрясение. После этого поднимитесь по лестнице обратно и продолжайте подниматься по новой лестнице. В конце ее вы увидите дверь, которая приведет вас в комнату с большими колоннами. Перепрыгивайте на темное пятно справа, а оттуда — на центральную колонну. С нее вам предстоит перепрыгнуть чуть левее песчаной колонны. Оттуда снова прыгайте налево и заходите в дверь. Забирайтесь выше и сохраняйте игру. Идите в следующую комнату, где вашей основной задачей будет убивать все, что так или иначе движется (или пытается это сделать).

Первый секрет

Перепрыгивайте на другую сторону и прыгайте в воду. Идите по траншее вперед, до тех пор, пока не увидите двух крокодилов. Пристрелите их, как только они покажутся. Когда вы достигнете того места, где вода заканчивается, вылезайте из траншеи и забирайтесь на скалу справа. Поднимайтесь по ней до тех пор, пока это возможно. Как только идти дальше будет уже некуда, совершайте двойной прыжок вперед (как? да очень просто: два прыжка вперед подряд). Вы просто соскользнете вниз, если не прыгнете дважды. После прекрасных во всех отношениях прыжков вас ждет первый приз этого соревнования, а по совместительству и первый секрет этого уровня — аптечка и патроны для магнума ждут победителя слева.



«Не уходи, побудь со мною.»

Второй секрет

Спрыгивайте в воду и плывите налево. Вылезайте из воды и забирайтесь на ограду. По ней идите в левый угол, где чуть ниже лежит маленькая аптечка. Осторожно слезайте вниз (если просто спрыгнуть — получите повреждения) и забирайте все, что лежит во втором секрете, а именно, патроны для винчестера, патроны для узи и аптечка. Вылезайте из этой секретки (или теперь просто ямы), убивайте гориллу и идите вперед.

Продолжение пути

Там вы должны внимательно искать небольшие ниши в стене. Продолжайте это интересное занятие до тех пор, пока не найдете аптечки. Возвращайтесь обратно к основному



алькову, ведущему к небольшой площадке, и перепрыгивайте на него. Пробегайте по вышеупомянутой площадке и по пути не забудьте убить еще двух горилл. После этого идите к следующему алькову и встаньте лицом к стене. Прыгайте и повисайте на руках в большой щели в стене. На руках ползите налево, до площадки, куда можно «упасть». Там убивайте летучую мышь, разворачивайтесь и перепрыгивайте к двери. Бегите вперед по очень длинному туннелю до тех пор, пока не достигнете шестиугольного прохода. Быстро пробегайте весь разваливающийся туннель, берите аптечку, разворачивайтесь и вылезайте оттуда (из туннеля). Соскальзывайте вниз по длинному склону и осторожно спускайтесь вниз до той комнаты, откуда вы начали свой путь. Как только вы окажетесь на площадке, сразу же вытаскивайте оружие и убивайте атакующую пантеру. Кстати, если вы достаточно быстро ее обнаружите, у нее не будет ни одного шанса, чтобы подобраться к вам на близкое расстояние. После этого пробегите через всю площадку к двери. Заходите туда и бегите по туннелю вперед. Перепрыгивайте в окно слева и оттуда на площадку. Там поворачивайте направо и перепрыгивайте на другую сторону. Разворачивайтесь направо и залезайте в бассейн. Плывайте в следующую комнату, уворачиваясь от огромного крокодила, который тоже решил с вами искупаться. Вылезайте из воды. Залезайте на камень, минуя почти незаметный пролом, и убивайте летучую мышь. Перепрыгивайте через пролом (если вы туда упадете, вам придется снова пройти свой путь с места последнего сохранения игры), подбирайте второй свинцовый брусок и сохраняйте игру. Спрыгивайте на площадку внизу и убивайте львов. Идите вниз по лестнице, входите в туннель. Из туннеля поверните налево и заходите в комнату. Идите налево и возвращайтесь в комнату с пятью переключателями. Верните второй справа рубильник в исходное положение и используйте крайний правый. Спускайтесь вниз с левой стороны и идите к новой двери. За этой дверью пол весь утыкан пиками, но это не мешает вам пройти через них вокруг ската, где вы увидите еще один блок, который можно двигать.

Последний свинцовый брусок

Вытяните его в комнату, чтобы открыть туннель и использовать очередной рубильник. Идите обратно к скату и поднимайтесь на его верх. Оттуда вы можете пройти в угол и совершить прыжок с места через шипы на колонну. Теперь вам предстоит совершить серию прыжков, чтобы пересечь комнату. Начните свои «упражнения» с колонны справа. Когда достигнете последней колонны, перепрыгивайте в дверь и сразу же прыгайте обратно на колонну. Отсюда вы можете спокойно убить гориллу, сон которой был потревожен вашими шагами. Когда горилла отправится на покой навсегда, перепрыгивайте в комнату и берите последний свинцовый брусок.

Как превратить свинец в золото?

Вернитесь к уже надоевшим переключателям и верните средний в исходное положение, а самый крайний слева снова включите. Теперь вернитесь в ту самую комнату с бассейном, откуда вы начали уровень. Спускайтесь по лестнице и идите в сад. По стене справа



забирайтесь на крышу, предварительно позаботившись о двух гориллах. На крыше вас наверняка заинтересует аптечка и проход, который ведет к палатам Мидаса. Пройдя внутрь, встаньте возле каменной руки и используйте на ней свинцовые бруски, чтобы превратить их в золотые. Правда, неплохой способ зарабатывать деньги? С таким количеством золота можно с чувством выполненного долга идти домой, но нет, Лара хочет еще приключений. Ну так надо доставить ей это удовольствие. Залезайте наверх по правой стороне камня Мидаса и там сохраняйте игру.

Третий секрет

Возвращайтесь в сад и идите в правый угол, рядом с воротами. Там, за деревом, есть переключатель, добраться до которого можно, только передвигаясь по-крабьи — бочком. Используйте этот рубильник, который открывает ворота, ведущие к третьему секрету уровня. Проходите в ворота и подходите к паре автоматических клинков на дистанционном временном управлении. Подождите, пока клинки захлопнутся, а потом можете перепрыгивать через них и заходить в секретную комнату. Там лежит аптечка и патроны для магнумов и винчестера. На обратном пути будьте осторожны и в точности повторите свой «входной прием».

Выход

Идите обратно в комнату с оранжевой колонной, оттуда поверните налево и войдите в новую дверь. Пробегайте вперед и убивайте льва. После этого поднимайтесь по лестнице и выходите на площадку, где лежат патроны для винчестера. Кроме этого, тут можно сохранить игру. Спускайтесь вниз по лестнице и проходите в правую дверь. Там используйте золотые бруски в отверстия. Это простое действие откроет дверь, в которую вы должны зайти. Вы начнете скользить вниз по скату и наконец закончите этот уровень.



«Фотография 9 на 666.»

Цистерна (Cistern)

Предметов — 27, секретов — 3, убийств — 27

Веселое начало

После начала этого уровня немедленно сделайте перекат и вытаскивайте оружие. К сожалению, даже в самом начале этого уровня вам не дадут пожить спокойно. На этот раз вас донимают крысы. Этих грызунов нужно немедленно успокоить, иначе придется делать кучу уколов от столбняка. Теперь, когда крысы отстали, обратите внимание на место, где



вы находитесь. На первый взгляд, это действительно цистерна, причем без выхода (если он и есть, то где-то наверху). На самом деле это не так. В стене цистерны есть блок, который можно затолкать в стенку (два раза) и потом еще раз толкнуть его вправо, чтобы добраться до выключателя на стене. Используйте этот выключатель и убивайте крыс, которые буквально потоком хлынут в комнату после того, как вы переключателем откроете стенку.

Ржавый ключ

Да, на этот раз аптечка вам достается абсолютно бесплатно, просто проходите в белую дверь и берите ее. Возвращайтесь обратно в комнату, где вы с блока расстреливали крыс, и прыгайте в дырку в полу. Теперь выбегайте из комнаты и выходите на мост. Идите вперед, пока не пройдете ограду, и тогда перескакивайте на колонну справа от вас. Расстреляйте крыс вниз, пока будете спускаться по лестнице. На последней ступеньке поверните направо, прыгайте вперед и на руках повисайте на уже привычной щелочке в скале. На руках же переходите налево, до площадки, на которую можно спрыгнуть. Берите патроны для винчестера. Прыгайте и цепляйтесь руками за еще одну щель в стене и продолжайте свой путь налево до тех пор, пока не появится возможность вылезти наверх. Поворачивайте направо и залезайте еще выше, на площадку. Теперь пройдите по ней и возьмите ржавый ключ.

Первый секрет и досадные помехи по пути к нему

Возвращайтесь к другому концу площадки и спускайтесь вниз. Теперь повисайте на руках и падайте на кирпичи вниз. Спуститесь на дорожку и перепрыгивайте на колонну, где можно сохранить игру. Перепрыгивайте на площадку справа от вас и поднимайтесь вверх по лестнице.

Ваш любимый спайпер бежит где-то вокруг, так что пора добавить ему свинца. Он нашел каменную ружку в палатах Мидаса и хочет превратить свинцу, которыми вы его огаживали, в золото.

Ну если человек так просит, то надо удовлетворить его просьбу. «Одаривайте» его «богатством» до тех пор, пока он не насытит свою алчность и не побежит обменивать свинец на золото. Теперь поднимайтесь на правую стену. Оттуда перепрыгивайте на площадку справа от вас, а оттуда — еще на одну площадку выше. Берите аптечку и запрыгивайте на вершину наклонной скалы справа от вас. Разворачивайтесь налево. Прыгайте и цепляйтесь за очередную площадку (тут их явно многовато). Вылезайте на нее, а тут уж и первый секрет буквально у вас перед носом — патроны для винчестера.

Еще патроны для винчестера

Прыгайте назад на наклонную поверхность и еще раз назад. Вы должны приземлиться на еще одной (точно перебор) площадке с двумя коробками патронов для винчестера. Осто-



рожно спускайтесь в комнату вниз. Встаньте спиной к стене, по которой вы карабкались к первому секрету. Теперь вы можете бежать в противоположном направлении и перепрыгнуть на площадку, а оттуда на еще одну площадку, где лежат аптечка и еще патроны для винчестера. Осторожно спуститесь на площадку под тем местом, где лежала аптечка, и скатитесь вниз по склону. Вы окажетесь перед дыркой в полу, куда вы можете спуститься и отправиться в очередное плавание.

Второй ржавый ключ

Увернитесь от крыс и отправляйтесь в дальнейшее плавание по туннелю. Вылезайте на берег и убивайте крысу, которая атакует вас после того, как вы окажетесь на берегу. Поднимитесь наверх по ступенькам и прыгайте на площадку. Оттуда снова прыгайте на площадку слева от вас. Оттуда вам остается только подтянуться немного наверх, и ржавый ключ — ваш. Теперь пройдите вперед и повисните на руках так, чтобы вы могли проползти на руках налево и упасть на площадку с двумя крысами. Их надо быстро убить. Идите вперед и скатывайтесь по наклонной. Идите дальше вперед и соскальзывайте по следующей наклонной к статуям. Там, внизу, вас уже поджидает комитет по встрече в составе двух крыс и точно такого же количества крокодилов. Стоит, правда, отметить, что крокодилы не пожелали вылезать из бассейна в силу своей страшной стеснительности, так что вам, возможно, несколько раз придется прыгнуть в воду, чтобы доказать им, что их комплексы беспочвенны, ну и заодно уж познакомить их со своими пистолетами, чтобы они больше никогда ничего не боялись. Теперь, когда комитет по встрече оставил вас в покое, вы, наконец, можете заняться тем, за чем собственно вы сюда пришли, а именно, взобраться на лестницу с другой стороны от наклонной, развернуться в сторону воды, потом развернуться направо и перепрыгнуть на мост. По мосту вам надо перейти на другую сторону, вскарабкаться на стену, повернуться направо и забраться на самую верхнюю площадку. Подняться на несколько ступенек выше и взобраться на площадку с перилами. После этого



«Они жили долго и счастливо и умерли в один час.»

вы должны повернуться направо и перепрыгнуть на следующую (какую уже по очереди?) площадку. Там, если вы посмотрите налево, вам откроется прекрасный вид на дверь, где вам наконец дадут избавиться от одной из «ржавых железок», которые вы насобирали.

Серебряный ключ за золотой дверью

Заходите в комнату за дверью и залезайте на площадку слева от вас. Развернитесь и пристрелите двух не в меру любопытных горилл, потом перепрыгивайте на площадку еще выше и оттуда немного постреляйте по уже поряд-



ком поднадоевшему коллекционеру свинца, который уже опять тут как тут. Теперь вам предстоит забраться еще на площадку выше, где вас ждет аптечка, а после этого, еще на площадку выше. Оттуда вам нужно сделать прыжок назад в альков, где для вас припасены патроны для магнумов. Оттуда нужно хорошенько разбежаться и запрыгнуть на площадку, которая находится выше, чем все остальные. Эта площадка послужит вам перевалочным пунктом для прыжка, целью которого будет зацепиться руками за трещину над альковым. По этой трещине вы должны на руках добраться до того места, где под вами окажется площадка, куда можно приземлиться, не сломав ног (по трещине направо). На этой площадке есть дыра в полу, куда вам нужно провалиться, и после этого пробежаться вперед до тех пор, пока вы не спуститесь по наклонной в комнату с пьедесталом в середине. Убивайте крокодила и залезайте на пьедестал, чтобы оттуда спокойно расстрелять второго (кстати, на пьедестале, кроме всего прочего, есть еще и камень сохранения игры). Теперь войдите в один из проходов, чтобы предупредить крокодила (третьего), что ему пора выходить. Убейте крысу и возьмите аптечку, а затем вернитесь в большую комнату с мертвыми крокодилами. Теперь вам предстоит опять немного полазать по площадкам. Прежде всего, вы должны вскарабкаться на стену над пьедесталом, перепрыгнуть на первую площадку, которая послужит только платформой для прыжка с разбега, на другую площадку, которой в свою очередь тоже предстоит быть отправной точкой для прыжка на третью площадку. По этой третьей площадке вам выпадет счастье немного пробежать вперед и спрыгнуть на площадку вниз. С этой площадки вы можете повиснуть на руках и, перемещаясь таким особенным образом, добраться до белой двери. Дверь эта открывается при помощи рубильника, расположенного рядом с дверью. Перепрыгивайте через несколько пик, торчащих из пола, перебегайте через комнату и спрыгивайте в яму, где вам предоставляется возможность составить компанию еще для двух крыс. После всего этого вы можете спокойно проваливаться в зеленую дыру в полу. Там, ниже, вам предстоит убить еще одну крысу, пройти через дверь, убить еще одну крысу справа от вас и взобраться по лестнице к золотой двери.

Серебряный ключ

Стоя лицом к стене, перепрыгивайте на площадку, затем развернитесь направо и забирайтесь на следующую площадку. Пробежите ее до конца, поверните направо и сделайте прыжок с разбега, затем забирайтесь наверх на еще одну площадку. Пробежите ее опять-таки до конца, снова поверните направо и сделайте еще один прыжок с разбега. Теперь перепрыгивайте к рубильнику и используйте его. Это наконец откроет золотую дверь. Спускайтесь обратно и заходите туда. Берите серебряный ключ. После того, как вы это сделаете, прыгайте в воду, так как этот проклятый неугомонный снайпер опять появился и, что более неприятно, стал стрелять в вас.

Подводное плавание

Проплывайте мимо первого выхода на поверхность. Плывите вперед до тех пор, пока не сможете вынырнуть на поверхность. Вы окажетесь в комнате с мостом. Вылезайте из воды



и запрыгивайте на мост, как в прошлый раз. Теперь переходите на колонну и забирайтесь наверх. Перепрыгивайте на площадку с перилами и поднимайтесь вверх по лестнице. Вы окажетесь в комнате с трубами. Теперь ваша задача, избегая дырок в полу, добраться до выключателя и использовать его. Это действие приведет к затоплению всего уровня (интересно, а наш снайпер умеет плавать?... все-таки он стал уже неотъемлемой частью любого уровня). Возвращайтесь обратно в комнату с мостом и прыгайте в воду. Плывите вперед и чуть направо до тех пор, пока не найдете небольшой туннель. Прежде чем туда заплывать, вынырните и пополните запасы воздуха. Теперь заплывайте туда и плывите до тех пор, пока не увидите свет, пробивающийся из отверстия над головой. Выплывайте на поверхность и используйте выключатель, который откроет дверь под вами. Кстати, в этой комнате есть еще несколько «милых» сюрпризов, кроме выключателя. Тут вас с радостью поприветствуют несколько крыс, кроме того, в этой милой комнате есть чем пополнить запасы боеприпасов и средств оказания первой (и последней) медицинской помощи. Ну и наконец, тут можно и нужно сохранить игру.

Золотой ключ и второй серебряный ключ

Нырять и плывите во вновь открывшуюся дверь. Там вы найдете серебряный ключ. Плывите в ворота, которые только что открылись, проплывайте в следующую комнату, где можно выйти из воды. Идите к правой двери и используйте ржавый ключ, который откроет эту дверь. Проходите в открывшуюся дверь. Из этой комнаты плывите в небольшую комнату, где лежит аптечка и золотой ключ. Что делать с этими забавными вещами, вы знаете. Возвращайтесь обратно в основную комнату с мостом и быстро выходите из воды. С края «земли» расстреляйте крокодила, который только что приплыл непонятно откуда и непонятно зачем.

Второй секрет

Когда вы объясните крокодилу, зачем он пришел, снова прыгайте в воду. Остановитесь в воде так, чтобы перед вашим лицом были две двери. Теперь, если вы нырнете поглубже и будете внимательно посматривать чуть правее этих дверей, вы непременно найдете совсем маленький туннель. Этот туннель приведет вас во второй секрет уровня. Там вы найдете патроны для магнума. Теперь быстро возвращайтесь на поверхность и переводите дыха-



«Угадай мелодию.»



Третий секрет

Теперь вам необходимо найти белую дверь и две картины с таранами. Вылезайте из воды именно там, где все это находится. Поднимитесь наверх по лестнице. Картины с таранами на самом деле являются блоками, которые можно затолкать в стену или вытащить из нее. Так вот, попробуйте проделать эти самые операции с левым блоком. Лучше, конечно, если вы просто толкнете его внутрь стены, и дело с концом. После этой нехитрой операции вы получите доступ в секретную комнату. Вы должны попасть под площадку, когда войдете в эту секретку. Теперь вам предстоит прыгнуть назад на скат, и потом вперед, на площадку. Там вы получите аптечку и патроны для магнума. Все, делать тут больше нечего, поэтому идите к выходу из комнаты.

Открывание дверей серебряными и золотыми ключами

Используйте серебряные ключи, чтобы открыть следующие две двери, и входите в комнату за ними. Поверните направо и поднимитесь на площадку напротив камня сохранения игры. Перепрыгивайте к нему и сохраните игру. Встаньте лицом к площадке, которая находится выше той, где вы стоите сейчас, и перепрыгивайте на нее. Теперь прыгайте к замку в стене, чуть правее того места, где вы находитесь. Будьте внимательны и не забудьте позаботиться о горилле за углом. Теперь никто не мешает вам использовать золотой ключ, чтобы открыть дверь внизу. Осторожно спускайтесь к двери и убейте двух львов, которые патрулируют комнату, из винчестера.

Выход

Входите в следующую комнату. Она достаточна большая, и на стене этой комнаты есть выключатель, который выпускает еще трех львов к вам в гости. За вами остается решение, хотите вы этого или нет. За выключателем есть блок, с которым вам надо немного поупражняться. Тяните его 2 раза, а потом выдвиньте из стены еще четыре раза. Перейдите на противоположную сторону этой «гантельки» и толкните его вперед еще разок. Теперь залезайте на него и обратите внимание на площадку сверху. С блока не составит никакого труда запрыгнуть туда и пополнить запасы еще обоймой патронов для магнумов и аптечкой. Спускайтесь на пол и идите за выключатель. В полу там есть колодец, который на самом деле является выходом с уровня. Падайте туда. Ваша героиня будет кричать всю дорогу до выхода.

Гробница Тихокана (Tomb of Tihokan)

Предметов — 26, секретов — 2, убийств — 16

Туннели

Первое, что вы услышите в начале этого уровня, это всплеск. Как вы помните, выход с прошлого уровня представлял собой колодец, в который вы прыгнули. Теперь, что естественно предположить, вы долетели до воды и упали в нее. Итак, вам нужно плыть вниз



*Если бы все женщины были так же
девственно чисты....*

по колодцу, пока вы не достигнете двух туннелей. Один из них идет вверх, другой вниз. Вам нужен именно нижний. По нему вам предстоит плыть, пока вы не достигнете переключателя, который надо дернуть. Он (переключатель) понизит уровень воды в туннеле, так что вы теперь можете вернуться обратно, ко второму туннелю и вылезти из воды. Тут вы найдете еще один переключатель, который открывает дверь за углом, в которую вам и надо проходить. За дверью вас ждет крокодил, не забудьте достать оружие и встретить его как следует. После того, как крокодил отойдет в мир иной, вам нужно будет подняться по лестнице на самый верх, а оттуда перепрыгнуть на самую ближнюю к вам площадку. С нее вам нужно перебраться на следующую площадку, а по ней перебежать в угол, чтобы избежать попаданий дротиков, обстрелу которыми вы подвергнетесь.

Затопление комнаты

Перепрыгивайте на площадку в противоположном углу, поднимайтесь в альков и используйте рубильник, который затопит комнату, в которой вы сейчас как раз находитесь. Плывите в туннель, который был закрыт белым блоком, сейчас спокойно плавающим на поверхности воды. Там, в конце туннеля, вас ждет аптечка. Теперь выплывайте обратно и вылезайте на белый блок. С него пробегайте в туннель и снова плывите вниз и вперед до переключателя. Он активизирует сильное течение, которое сможет отнести вас так далеко, как вы не могли и мечтать проплыть. Единственное, что вам надо сделать, так это всплыть и пополнить запасы воздуха.

Наш друг снайпер не утонул

Вы сможете выйти из воды, когда достигнете конца канала, и поток отпустит вас из своих нежных объятий. Выходите из воды и убивайте крысу. После того, как она скончается, найдите в стене блок, который можно оттуда выдернуть, и вытащите его по направлению к воде один раз. После этого залезайте на блок, а с него перепрыгивайте на площадку сверху. С нее вы можете перепрыгнуть на другую площадку, пошире той, на которой вы находитесь. С этой широкой площадки вы должны прыгнуть в темноту справа от вас. Там вы должны будете подняться направо и вверх, потом еще раз повернуться направо и подняться еще выше. С вершины колонны перепрыгивайте на площадку и сохраните там игру. Наш любимец мистер снайпер опять начнет стрелять в вас. С того места, где вы стоите, вы должны обычным способом доказать, что вы стреляете лучше и что ему пора уходить.



Раскачивающийся топор

Когда наш общий друг почтет за благо все же оставить вас в покое, идите к раскачивающемуся топору. Топор закрывает вам вход в туннель, где лежат патроны для винчестера. Вам нужно запрыгнуть за этот топор, не получив повреждений, и забрать из туннеля за топором боеприпасы, которые вам еще очень пригодятся. После того, как вы «прихватизируете» из этого туннеля все, что там есть интересного, вам нужно будет снова добрать-ся до верхушки колонны и с нее посмотреть в сторону яркого освещения. Это и есть дверь. Перепрыгивайте к этой двери и входите внутрь.

Снова перестрелка со снайпером

Входите в туннель, и может быть, у вас возникнет еще одна небольшая перестрелка со снайпером. А может быть и нет, если вы его сразу хорошо угостили, он теперь долго будет отсутствовать, если ничего серьезного, ждите засады за поворотом. В любом случае, вам все равно необходимо идти дальше, поэтому мы продолжаем, не обращая внимания на возможные варианты. Итак, вам надо идти по коридору, быстренько пробежать или прыгнуть сквозь захлопывающиеся с определенной скоростью челюсти. Если вы удачно пройдете их, то вскоре перед вами окажется яма с огромным крокодилом на дне. Вы можете спокойно расстрелять его сверху. Потом, когда вы убедитесь, что крокодил мертв, можете спрыгнуть в яму, спуститься вниз по лестнице и собрать все то, что он охранял.

Первый секрет

Чтобы обнаружить первый секрет, вам придется хорошенько напрячь зрение. Среди почти одинаковых плиток пола есть три отличающиеся, которые и открывают дверь к первому секрету. Вам нужно наступить на каждую плитку, чтобы открылась дверь. Чтобы добраться до самого секрета, что не так-то просто, нужно войти в открывшуюся дверь, встать лицом к этой самой двери и несколько раз подряд прыгнуть налево. Первый секрет включает в себя патроны и аптечку.

Затопление комнаты

Теперь, когда вы собрали все, что вам было нужно от бедного крокодила, идите обратно на то место, откуда вы пошли к этой яме, то есть на колонну. Вам нужно перепрыгнуть на площадку, к которой прикреплен топор. Раскачивающееся лезвие топора закрывает проход ко второй двери в той стене, откуда идет проход к яме с крокодилом. Теперь ваша задача — перескочить туда, в тот проход, закрытый раскачиваниями топора. Если вы оказались там, в том проходе, ваша задача — пройти к краю крокодильей ямы и повиснуть на этом краю на руках. Именно так (на руках) вы сможете добраться до туннеля и использовать переключатель, который затопит комнату. Нырять и плывите к ступеньке вдоль стены. Убейте гигантскую крысу и снова ныряйте в воду, уже на другой стороне этой ступеньки. Проплывайте в другую комнату и выходите из воды. Вас атакует пантера — не да-



ДИНАМИЧЕСКИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

вайте ей шансов. Входите в туннель и используйте выключатель, который открывает ворота. После этого сохраните игру.

Золотой ключ

Убейте двух горилл, которые рыщут выше. Если вы не можете их увидеть, прыгайте и стреляйте в высшей точке своих прыжков. Вылезайте наверх только после того, как обе гориллы умрут. Наверху вы должны прыгнуть к щели слева и повиснуть на руках. После этого начинайте перемещаться на руках направо, до тех пор, пока не сможете влезть в ворота. Там, когда войдете, вы получите золотой ключ и аптечку. Когда все это окажется у вас, возвращайтесь к тому месту, где вы убили пантеру на выходе из воды. Найдите там туннель, войдите туда и используйте золотой ключ. Это действие заставит несколько блоков всплыть на поверхность. Вам нужно по этим блокам перебраться к двери, около которой не забудьте забрать аптечку.



Подайте микроскоп.

Упражнения с блоком

Вы войдете в комнату слева и обратите внимание на надписи на полу. Вытащите блок из стены и поставьте его на надпись на полу. Убейте гориллу, которая появляется из-за блока и заберите боеприпасы, которые она там охраняла. Вернитесь обратно и переставьте блок на надпись рядом с дверью. Убейте гориллу, которая появляется из только что открытой двери, идите, заберите патроны для винчестера, потом возвращайтесь и залезайте на блок. С него вы легко сможете перескочить к двери, которая находится выше. Заходите в дверь, идите по коридору и пробегайте через «железные челюсти», возьмите аптечку и ржавый ключ. Возвращайтесь обратно, в основную комнату. Столкните блок с площадки, подведите и поставьте его на плитку с надписью. Крысы атакуют, поэтому вам лучше бы залезть на блок и расстрелять их оттуда, сверху. Входите в новую комнату и берите аптечку. Возвращайтесь обратно и толкните блок на последнюю плитку пола с надписью. Идите к двери, но не обращайтесь внимания на аптечку — это ловушка. Пробегайте прямо вперед, забирайтесь наверх, берите ржавый ключ, а на обратном пути прихватите еще и аптечку.

Второй секрет

Возвратитесь комнату с дверью с замками с каждой стороны и используйте ваши ржавые ключи. Заходите в комнату и сохраняйте игру. После этого запрыгивайте направо от наклонной. Теперь вам предстоит совершить несколько прыжков к скрытому проходу, а потом, через проваливающиеся под ногами плитки пола — ко второму секрету. Мы пред-



лагаем вам вариант, при помощи которого нам удалось преодолеть это препятствие. Вы должны встать правым боком в сторону первой плитки, после этого прыгайте направо, вперед, направо, направо, направо, назад, направо. Если вы все выполнили правильно, вы должны оказаться в секретной комнате. Там лежат патроны для узи и магnumов. Берите их и возвращайтесь на наклонную, откуда вы начинали.

Подводные ворота

По этой наклонной скользите вниз, в воду. Вылезайте из воды на площадке, где вы сможете убить крокодила. Заходите в туннель и забирайтесь по площадкам на самый верх. Оттуда скользите на площадку в песке. Обернитесь направо. Видите наклонную? По ней нужно соскользнуть вниз и перепрыгнуть на очередную площадку, откуда вы наконец сможете забраться к выключателю и открыть подводные ворота.

Статуя

Нырять и плывите в следующую комнату. Выходите из воды перед огромным храмом. Теперь плывите под храм до первого отверстия в задней стене храма, откуда вы можете попасть внутрь. Там (внутри) можно сохранить игру и открыть главную дверь храма при помощи рубильника. Плывите обратно и выходите из воды слева от храма на песке. **ОСТОРОЖНО!!!** Статуя оживает и начинает швырять в вас огненными шарами. Как убить статую лучше всего? Для нее идеально подходит стратегия против мумии (прыгайте вокруг и накачивайте ее свинцом). Когда ей будет достаточно, заходите в храм.

Снайпер

Пришло время позаботиться о нашем друге (его имя — Пьер). Готовьте свои магnumы и прикончите его, когда он придет и начнет в вас стрелять (он думал, что опять сможет убежать, но получилось как в анекдоте про две булавки, которые решили приколоться: одна прикололась, а другая обломалась). Пришло время сладкой мести. Под огнем магnumов он наконец упадет, чтобы больше никогда не встать. Когда он упадет, заберите его магnumы, золотой ключ и вторую часть Артефакта. Поднимайтесь на площадку чуть выше места перестрелки и берите аптечку и патроны для магnumа. Используйте золотой ключ, чтобы открыть дверь внизу, и вы можете покинуть этот уровень. Но если вы чувствуете себя достаточно крутым и неслабым, то вы можете выйти из храма и прикончить еще одну статую. В любом случае, напомним еще раз, что вам восстановят энергию после перехода на следующий уровень.

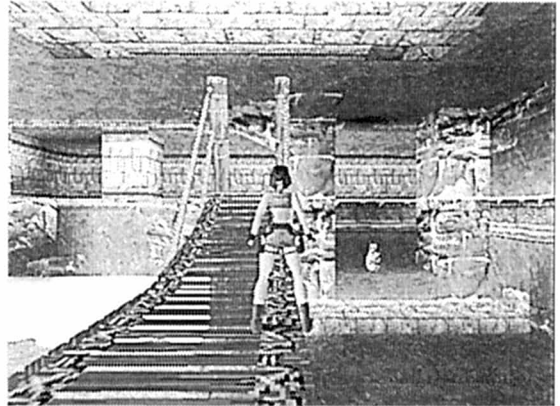
Город Хамона (City of Khamoon)

Предметов — 24, секретов — 3, убийств — 14



Новый враг

Начните новый уровень с того, что спрыгивайте в яму, которая находится чуть впереди. Будьте осторожны, яма достаточно высокая, и вам нужно осторожно туда спуститься. Для этого нужно подойти к краю ямы и посмотреть вниз. Найдите блок около стены и используйте его как ступеньку вниз. Повернитесь налево и перепрыгивайте в туннель, в конце которого есть переключатель, который откроет дверь. Входите в эту дверь, вытащите блок три раза и войдите в открывшийся за ним проход, где вас ждут аптечка и патроны для магnumов. Теперь найдите второй блок, оттащите его от стены, перейдите на другой блок (90 градусов по кругу) и тащите его на себя настолько, насколько это возможно. Теперь перейдите на другую сторону (180 градусов) и толкайте этот второй блок к стене. При помощи этого блока перепрыгните на очередной блок в углу, запрыгивайте на расщелину и повисайте на руках. Перебирайтесь направо до тех пор, пока не сможете вылезти наверх, в пещеру. Убивайте черную пантеру внизу (новый враг — стратегия обращения аналогична обычной пантере). Теперь обратите внимание на блок, прямо слева от того места, где вы вошли. Над входом есть площадка, на которую вы можете забраться с этого блока. Там лежат аптечка и патроны для магnumов. Спускайтесь обратно на пол и идите вперед, к сфинксу.



Крокодилы ждут, когда обрушится мост.

Пантера-мумия

Прежде чем соскальзывать вниз, к сфинксу, убейте мумию пантеры справа и внизу. После этого идите вниз, к воде (справа) и прыгайте туда. На дне этого водоема лежат патроны для магnumов. Если вы до сих пор не пропустили ни одной обоймы патронов, вам должно их (патронов) теперь хватить до конца игры. Выходите из воды между пальмами и забирайтесь на площадку, находящуюся выше. Пробежите по ней примерно половину пути до решетки и прыгайте на колонну, где лежат патроны для винчестера. Нырните в воду и выходите из нее возле левой лапы сфинкса. Залезайте наверх и идите влево. Вы найдете туннель с патронами для винчестера. Тут же вас ждет сапфировый ключ и камень сохранения игры. Идите к блоку между лап сфинкса и вытягивайте его из стены до тех пор, пока не откроется проход за ним (блоком). Там вы сможете использовать сапфировый ключ, чтобы открыть дверь. Идите по проходу в следующую комнату и идите направо, на площадку с аптечкой. Прыгайте вперед, на следующую площадку, и убивайте пантеру внизу. Теперь перепрыгивайте на площадку на дальней стене. Идите по правому проходу и уби-



вайте пантеру, которая вас атакует. По проходу проходите под мост и сохраняйте игру. Идите дальше, убивайте крокодила, а затем повисайте на краю площадки. Спрыгивайте вниз, рядом с фениксом. Берите аптечку.

Первый секрет

Входите в комнату. На вас покатится огромный валун (еще один милый сюрприз в стиле Индианы Джонса). Вам нужно сойти с его дороги. В конце концов этот камень найдет место, где приткнуться, а вам нужно будет подойти к нему, повернуться направо и идти вверх по холму в темный проход. Теперь взберитесь по площадкам вверх и запрыгивайте в комнату, которая является первым секретом этого уровня. Там вас ждут патроны для магнумов и аптечка. В углу есть небольшое подобие бассейна (попросту дыра в полу), куда вам нужно нырять. После того, как вы нырнете, вам останется только добраться до рубильника и потянуть его. Это простое действие откроет дверь. Плывайте вперед и вылезайте из воды до того, как крокодил сможет даже помечтать о том, чтобы атаковать вас. Убейте его с безопасной площадки, потом переходите на площадку под воротами и вскарабкивайтесь вверх. Там есть блок, который вам нужно будет толкнуть вперед два раза по направлению к камню сохранения игры. После этого вы должны будете залезть на этот блок и перепрыгнуть на площадку под дверью. Подтянитесь вверх и идите дальше вверх по ступенькам. Перепрыгивайте в туннель и используйте переключатель на стене, чтобы удлинить золотой мост в предыдущей комнате. Возвращайтесь в эту комнату, перепрыгивайте на блок, который вы так упорно двигали, и оттолкните его на то место, где он стоял. Теперь подтащите его разок по направлению к воде. Теперь переходите на другую его (блока) сторону и еще раз толкайте его вперед (естественно, не обратно к тому месту, где он был). Сохраняйте игру, если вы еще не сделали этого, залезайте на блок и перепрыгивайте на площадку с еще одним блоком на ней. Толкните блок вперед, чтобы открыть скрытый проход. Заходите туда и убивайте мумию какого-то создания из семейства кошачьих. Там, в проходе, есть выключатель, который открывает дверь в потолке, над золотым мостом. Теперь возвращайтесь на площадку и дважды потяните блок так, чтобы с него было потом возможно перепрыгнуть на золотой мост. Сказано — сделано. Если вы еще не на мосту, перебирайтесь туда. Теперь вам надо забраться в дверь в потолке и использовать переключатель рядом со статуей кошки. Идите к серебряному гонгу и запрыгивайте на левую площадку. Развернитесь направо и перепрыгивайте на скалистую площадку, на другом конце которой лежат патроны для магнумов. Соскользните вниз по наклонной слева, возьмите аптечку и перепрыгивайте на лапу.

Второй секрет

С нее перепрыгивайте на зеленую площадку слева и возьмите патроны для магнумов. Перебирайтесь на наклонную, оттуда перепрыгивайте на площадку над рампой, ко второму секрету. Там вас ждут патроны для узи. Убейте крокодила внизу, повисайте на руках и спускайтесь на рампу. С нее идите к статуе кошки. Осторожно спускайтесь на зеле-



ДИНАМИЧЕСКИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

ную площадку. Оттуда опять-таки осторожно перебирайтесь на пол. Входите в дверь (без лестницы), берите патроны для магnumов и спрыгивайте в дыру в полу. Используйте камень сохранения игры вниз, а потом расстреливайте едва видимых в темноте еще ниже пантер. Обойдите эту комнату и соберите патроны для магnumов по углам, но не используйте выключатель! Этого делать нельзя. Спрыгивайте еще ниже в темноту и убивайте еще двух пантер. Идите к освещенному проходу и берите аптечку. Идите к задней стене комнаты и посмотрите наверх на площадку, чуть правее моста. Ее очень сложно увидеть в темноте, но она там есть. Забирайтесь на эту площадку, разворачивайтесь налево и перепрыгивайте на мост. Переходите на среднюю площадку и идите налево. Сверху, с края площадки, убивайте пантер вниз.



«Маша и медведь». Сцены, вырезанные цензурой.

Третий секрет

Прыгайте в альков в углу и берите патроны для винчестера. Это был третий и последний секрет этого уровня. Перепрыгивайте обратно на мост и возвращайтесь на пол. Входите в слегка освещенный проход и берите там аптечку. Возвращайтесь на мост и входите в очередной освещенный проход рядом с мостом. В конце туннеля вас ждет мумия кошки, так что держите наготове оружие (магnumы). Входите в следующую комнату и перепрыгивайте в туннель справа. Он ведет в еще одну комнату. Там вы увидите колонну, на верхушке которой лежит сапфировый ключ. Берите его и поднимайтесь наверх по холму. Там есть дверь, в которую вам нужно войти. Пола, как такового, в комнате нет, но есть несколько площадок, пропрыгав по которым, вы получите патроны для магnumов. Перепрыгивайте на площадку слева и забирайтесь наверх, к переключателю. Используйте его. Возвращайтесь обратно ко входу и осторожно спускайтесь на длинную наклонную вниз. Вы будете достаточно долго скользить вниз. Когда вы наконец «приедете» к концу наклонной, вы увидите еще одну справа. По ней вы сможете подняться в комнату с замком и использовать сапфировый ключ, чтобы открыть последнюю дверь и выйти с уровня.

Обелиск Хамона (Obelisk of Khamoon)

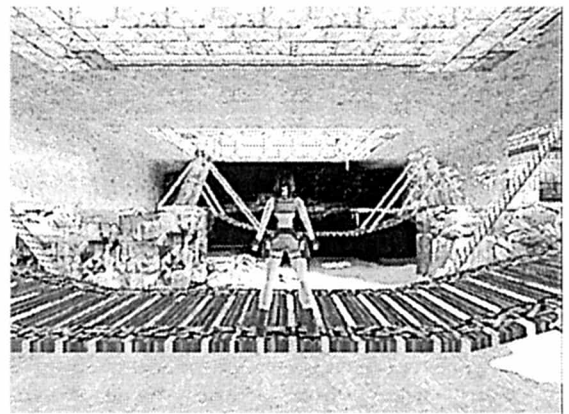
Предметов — 33, секретов — 3, убийств — 12

Комната с четырьмя блоками

Этот уровень начинается с двери, за которой вам придется вскарабкаться наверх на холм справа. Наверх вам придется лезть до тех пор, пока вы не сможете перебраться в туннель



слева по направлению движения. Туннель этот ведет в комнату с четырьмя колоннами, каждая из которых с блоком. Идите к колонне справа от золотой двери (ближней колонне) и потяните блок три раза на себя. После этого столкните блок под золотую дверь, вниз. Входите в только что открывшийся туннель и позаботьтесь о пантере, прежде чем брать аптечку в конце этого туннеля. Вернитесь к колоннам и идите к левой. Толкните блок налево, чтобы открыть путь в альков с водой за ним. Прыгайте в воду и плывите по туннелям. По пути вас встретит крокодил, которого нужно убить в ближайшем удобном месте, где можно вылезти из воды. Опять же по пути, на дне, вы найдете аптечку, патроны для магnumов и сапфировый ключ, который кто-то «заныкал» в одном из углов (внимательно осматривайте все углы и не забывайте выплывать на поверхность за глотком воздуха). Когда все перечисленные предметы благополучно перекочают к вам в карман, возвращайтесь в комнату с колоннами и идите к двери в углу, справа от приподнятой двери в стене. Используйте сапфировый ключ, чтобы открыть следующую дверь, затем забирайтесь наверх в золотую дверь, где вы можете сохранить игру. Поднимайтесь по лестнице и расстреливайте мумию пантеры. После этого найдите и используйте выключатель в левом углу, чтобы получить доступ к мосту. Идите по кругу налево и пересекайте мост, за которым находится Глаз Хоруса (Eye of Horus). После того, как ваши магические видения закончатся, спрыгивайте с моста и берите патроны для винчестера. После этого прыгайте в воду, ныряйте и берите патроны для магnumов. Вылезайте из воды и входите в туннель напротив золотой двери. Скользите вниз по наклонной и убейте двух пантер, которые вас уже поджидают внизу. Поднимитесь по лестнице и с самой верхней ступеньки перепрыгните на площадку. Развернитесь вокруг собственной оси на 180 градусов и перепрыгивайте на площадку в углу. Снова разворачивайтесь на 180 градусов, прыгайте и повисайте на руках на площадке, которая находится над первой. Идите к краю и перепрыгивайте на очередную площадку напротив. Там снова разворачивайтесь в противоположном направлении, забирайтесь еще выше и перепрыгивайте к квадратной площадке напротив. Теперь вам остается перепрыгнуть к камню сохранения игры и использовать его. Оттуда (от камня) повернитесь налево и перепрыгивайте на самую высокую площадку в комнате. С нее вам нужно подняться наверх по лестнице, чтобы убить очередную мумию пантеры (кому-то было не лень столько их делать). Бегите дальше вниз по лестнице и используйте выключатель рядом с колоннами, чтобы получить доступ к еще одному мосту. Спрыгивайте вниз, налево от выключателя. Берите аптечку и две обоймы для магnumов. Теперь возвращайтесь на верх лестницы



Деревянный, не железный, узкий мост над адской бездной.



и осторожно спрыгивайте в яму слева. Вы окажетесь на полу высоченной комнаты. Пробегайте к алькову справа, где можно маленько поразвлечься с пантерой (на наш вкус, слишком живой) и пощелкать выключателем. Идите к двери напротив алькова, а по дороге прихватите патрончики для магнума (в хозяйстве пригодятся). Возвращайтесь обратно в основную комнату и поднимайтесь вверх по новой лестнице. По дороге прихватите патроны для винчестера, которые находятся на площадке слева. Подниматься нужно ровно настолько, насколько это нужно, чтобы увидеть камень сохранения игры на площадке (найти бы создателя игры и сказать ему пару ласковых по поводу этих площадок — будь они прокляты). Так вот, когда увидите эту самую площадку, спуститесь к ней и сохраните игру. Как только вы покончите с этим, разворачивайтесь, заходите в дверь, перепрыгивайте на очередную площадку (около моста), пробегайте по ней и по мосту к Анкху, который станет причиной очередного глюка (ну видения, если хотите). Идите обратно на площадку, проходите через дверь и возьмите аптечку на ступеньках (сколько раз предупреждали — не стоит бросать аптечки на ступеньках, а они все равно мусорят). Теперь вам нужно использовать выключатель как раз перед тем, как вы начнете спускаться (а кого волнует, что вы не знали, что вам надо будет спускаться — теперь-то вы это знаете). Спускаться вам нужно до самого низа, а там обнаружится вход в новое помещение, куда вам, кстати, и предстоит наведаться (слева помещение-то). В помещении вы видите лестницу, по которой вам, как водится, придется подняться на самый верх. Там, наверху, развернитесь и перепрыгивайте к щели справа. На ней (этой щели), нужно повиснуть на руках и на них же, родимых, переползти направо, до тех пор, пока под ногами не окажется площадки, до которой падать совсем не больно. Оказавшись на этой площадке, найдите еще одну, пониже, и осторожно на нее спуститесь. С этой площадки вы можете войти в комнату и использовать там переключатель. Выходите обратно и поднимайтесь по ступенькам, которые были похоронены под песком. Убейте мумию пантеры наверху и используйте рубильник, чтобы активировать третий мост. Возьмите аптечку на площадке.

Первый, второй и третий секреты сразу

Теперь разворачивайтесь, найдите и используйте еще один выключатель, который открывает дверь, через которую прямо после этого вам и нужно выйти на лестницу и спуститься по ней вниз. Прогуляйтесь по нескольким колоннам к площадке, а с нее «перепархивайте» на колонну с аптечкой и патронами для узи — это первый секрет уровня. Теперь отыщите внизу серебряный гонг и «перелетайте» туда, к гонгу и одновременно ко второму секрету — аптечка и патроны для узи. «Падайте» на площадку справа и входите в дверь с зеленой площадкой. Забирайтесь вверх по лестнице, «прилипайте» к стене и на руках переползайте направо до тех пор, пока не сможете подтянуться вверх. Развернитесь и перепрыгните на площадку справа. Оттуда войдите в туннель, который ведет к третьему секрету — патроны для магнума и аптечка. Падайте на следующую площадку вниз и бегите в комнату, в которой вас поджидают две мумии внизу.

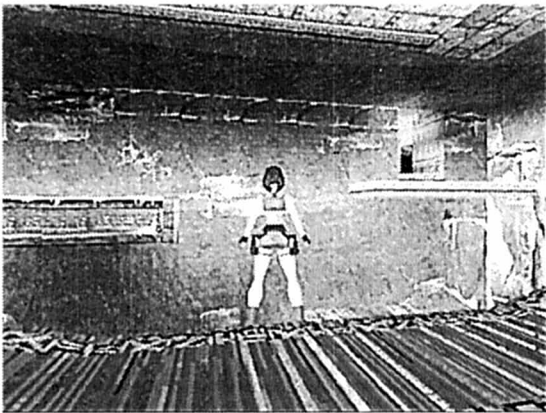


Две мумии

Спускайтесь на уровень ниже, теперь осторожно снижайтесь к следующей площадке, но не падайте, а повисайте на руках и переползайте направо, прежде чем спуститься на следующую площадку. Теперь еще раз повисайте на руках на той площадке, где вы оказались, снова переползайте направо и опять падайте вниз. Теперь пришла пора позаботиться о двух мумиях и сохранить игру (благо возможность есть). Идите по проходу слева и используйте рубильник, активирующий последний мост на этом уровне.

Скарабей (Scarab) и Печать Анубиса (Seal of Anubis)

Теперь возвращайтесь в комнату, где были мумии. Перепрыгивайте на площадку, а с нее спускайтесь на землю и проходите между двумя стульями. Заберитесь на площадку и продолжайте карабкаться вверх до тех пор, пока не доползете до зеленой площадки. Входите в дверь, пробегайте по мосту и берите Скарабей. Теперь перескакивайте на мост слева от вас и берите Печать Анубиса, которая открывает подводную дверь. Прыгайте в воду и плывите в туннель. Он очень длинный, поэтому наполните легкие воздухом, прежде чем туда заплывать. Плывайте ко дну, мимо нескольких альковов, где слева лежат патроны для магnumов. Проплывайте мимо еще одной серии альковов, где лежит аптечка и патроны для винчестера (справа). Плывайте вниз, до тех пор, пока не появится возможность пополнить запасы воздуха. На дне, под этим местом, вы можете подобрать «про запас» аптечку, патроны для магнума и патроны для винчестера.



Жизнь бессмысленно пуста. Сигану-ка вниз с моста.

Выход

Выходите из воды, убивайте мумию и берите патроны для магнума с площадки за камнем сохранения игры, который вы тоже можете, если хотите, использовать. Поднимитесь на лестницу в левом углу и следуйте по проходу. Убейте мумию с безопасной большой насыпи. После этого берите аптечку на левой стороне насыпи. Перепрыгивайте и поднимайтесь по ступенькам с правой стороны это кучи. Сверху вы сможете спуститься в комнату со сфинксом с прошлого уровня. Идите к пальмам и найдите колонну, на которой вы можете использовать все четыре приобретения этого

уровня. После этого слева от сфинкса откроется дверь, через которую вы сможете выйти!



Святыня Артефакта (Sanctuary of Scion)

Предметов — 28, секретов — 1, убийств — 15

Мумии и много патронов для магнумов

Начните этот уровень с собирания патронов для магнумов, которые теперь должны стать вашим основным оружием. Теперь идите к лестнице и поднимайтесь наверх, где вас поджидают две мумии. Берите еще патроны для магнумов, перепрыгивайте в комнату наверху и идите вперед и направо. Скользите вниз по наклонной и убивайте мумию внизу. «Перелетайте» на наклонную скалу, рядом с освещенной колонной. Забирайтесь чуть выше налево и перепрыгивайте назад, на колонну. Разворачивайтесь так, чтобы стена оказалась слева от вас и перепрыгивайте на следующую колонну. Идите вперед, пока не доберетесь до щели в стене. Хватайтесь за нее и на руках переползайте направо, до тех пор пока можно будет спуститься вниз. Поднимайтесь по ступенькам направо и пропрыгивайте по нескольким колоннам. В конце концов вы окажетесь на площадке с патронами для магнумов. Три прыжка вперед с этой площадки приведут вас на лестницу. Идите по ней вниз и используйте выключатель, который открывает дверь внизу.

Демон

Хлопки крыльев, которые вы должны слышать, означают, что к вам летит демон. Расстреливайте его, как только он окажется в зоне действия оружия, и не отпускайте кнопку стрельбы до тех пор, пока он не умрет. Если вы позволите ему добраться до себя, он может сбросить вас вниз. Подойдите к краю платформы, как можно ближе к рубильнику, и перепрыгивайте вперед на маленькую площадку. Там лежат патроны для винчестера. Прыгайте налево, повисайте на руках и вылезайте наверх. Берите еще патроны для винчестера. Перепрыгивайте на следующую площадку и осторожно спускайтесь на площадку внизу. Разворачивайтесь и перепрыгивайте на песчаную площадку. Спрыгивайте назад и скользите вниз, повисая на руках на конце этой наклонной. Теперь отпустите руки и осторожно «свалитесь» вниз. Берите патроны для магнума между лапами сфинкса и найдите два косых шпиля в углу.

Еще один демон

Поднимайтесь на блок справа, с него прыгайте налево и потом на площадку. Оттуда прыгайте к колонне, повисайте на руках и подтягивайтесь наверх. Поворачивайтесь налево, прыгайте на следующую колонну, а с нее уже на изогнутую площадку (кривая вся такая), которая находится чуть выше. Тут вы можете сохранить игру и после этого должны пробежать через капкан направо и взять аптечку. Идите по дорожке к следующему выключателю и используйте его. Он, выключатель, откроет дверь и призовет еще одного демона (без этого было никак). Быстренько пристрелите этого демона, возвращайтесь к выключателю и перепрыгивайте на площадку справа, где вас ждет аптечка.



«Мишка, Мишка, где твоя улыбка?»

Золотой ключ

Возвращайтесь обратно к выключателю, а оттуда — на изогнутую площадку, с колонной внизу. Осторожно вернитесь на столб, повернитесь лицом в угол (он должен быть прямо впереди) и перепрыгивайте с колонны на наклонную, по которой вы должны скользить обратно к сфинксу. Идите в проход слева от сфинкса и берите там патроны для магnumов. Снова идите в левый проход. Когда достигнете наклонной, разворачивайтесь и прыгайте назад. Вы начнете скользить по наклонной спиной вниз. Нажмите клавишу действия во

время скольжения (без оружия в руках, естественно). Вы повисните на руках в конце наклонной. Теперь на многострадальных руках перебирайтесь к площадке слева и возьмите на ней патроны для магnumов. Поднимитесь на самый верх по лестнице справа, теперь спуститесь вниз по наклонной и ныряйте в воду, чтобы добраться до золотого ключа. Берите ключ, выходите из воды возле лестницы в углу и поднимайтесь по ней на самый верх.

Единственный секрет этого уровня

На этот раз вместо того, чтобы скользить вниз, вы должны прыгнуть на мост. Теперь идите к правому замку и используйте золотой ключ, чтобы открыть дверь. Войдите в новую комнату и убейте кентавра, который там ошивается. Возьмите Анкх и аптечку. Кроме всего прочего, тут можно еще и сохранить игру. Спуститесь вниз по лестнице и ныряйте в воду. Вылезайте на лестницу в углу и возвращайтесь к сфинксу. Забирайтесь на кривую площадку перед сфинксом, с нее перебирайтесь на следующую площадку и прыгайте назад, на третью. Поднимитесь наверх, чтобы забрать еще патронов для магnumов. Перепрыгивайте на песчаную площадку и пробегайте по ней к стене. Когда вы добежите до стены, поворачивайте налево и прыгайте по площадкам вперед, до самой последней в ряду. Поднимитесь на площадку слева и перепрыгивайте на скалистую площадку. Бегите по ней до камня сохранения игры. Войдите в туннель и толкните блок справа так, чтобы вы могли его обойти. Залезайте на блок и с него перебирайтесь на площадку, которая находится чуть выше. На ней вам предстоит сразиться с кентавром, после убийства которого вы сможете забрать с трупа Анкх и аптечку. Теперь вернитесь на площадку, которая находится выше сфинкса. Соскользните вниз по длинной наклонной справа и возьмите еще одну аптечку. Спрыгивайте на сфинкса, убивайте мумию пантеры, поднимайтесь на наклонную площадку, а с нее перепрыгивайте на небольшое местечко за головой сфинкса. Идите вперед, забирайтесь на самый верх сфинкса и используйте Анкх. Спрыгивайте вниз так, чтобы оказаться перед сфинксом, и используйте второй Анкх. После этого сохраните игру. Забирайтесь обратно наверх, туда, где вы были, и идите по левой стороне головы сфинк-



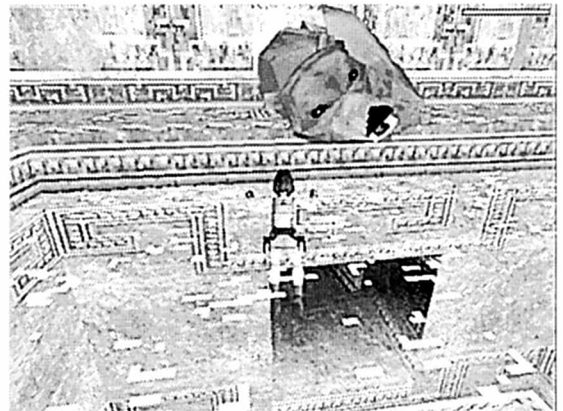
са вперед, до тех пор, пока идти будет просто уже некуда. Посмотрите вниз, на магическую обойму, которая парит в воздухе. Перепрыгивайте туда, и вы приземлитесь на невидимой площадке (мы имеем в виду, что ее не было видно раньше). Вы только что попали в единственный секрет этого уровня. Вам пришлось здорово помучиться, чтобы забраться сюда, но так как это узи (!), то результат оправдывает все. Берите патроны для вашей новой игрушки и перепрыгивайте на площадку на утесе. Пришла пора испытать новое оружие в действии. Как раз и случай представился.

Испытание узи на двух демонах

Итак, когда вы перепрыгнете на площадку на утесе, появятся два демона, перед которыми нужно похвастаться своим новым приобретением. Когда они оценят узи по достоинству, спускайтесь на землю и идите в проход между лапами сфинкса. Плывите очень глубоко налево, чтобы забрать обоймы. После этого проплывайте между статуями и забирайте патроны для узи. Выныривайте и пополняйте запасы воздуха, после чего плывите к правой статуе и заплывайте в проход между ее ногами. Используйте выключатель, и после этого появившееся течение поможет вам быстрее выбраться на поверхность. Вылезайте на низкую колонну, с нее перепрыгивайте на ту, что повыше. С нее перепрыгивайте на ступеньки справа. Поднимитесь по этим ступенькам и скользите вниз, в темную пещеру. Там, внизу есть две вещи: демон и камень сохранения игры. Быстро сохраняйте игру и позаботьтесь о демоне.

Выход

Повернитесь лицом к голове слева и осторожно спрыгните на площадку внизу. Развернитесь и перепрыгивайте на площадку рядом с головой. Идите направо по направлению к голове и спрыгните вниз. Посмотрите, где находится наклонная, развернитесь к ней спиной и прыгайте назад, на эту наклонную. Соскальзывайте по ней вниз и ныряйте в воду. Плывите к правой статуе и забирайтесь на нее. В груди у этой статуи находится выключатель, который вам нужно использовать, чтобы открыть дверь. Ныряйте обратно и плывите в туннель между ногами у левой статуи. Когда вы вынырнете на поверхность, вам нужно будет пробежать по длинной наклонной (по пути прихватите патроны для магnumов) наверх и взять Скарабея. Теперь входите в комнату, где вы начинали этот уровень. Тут вас ждут ваши фанаты, которым не хотелось бы вас отпускать, в лице двух мумий пантер и кентавра. После того, как вы успокоите их горячие чувства к вам, используйте Скарабея,



Он умер от жажды.



чтобы открыть замок. Входите в ворота и берите аптечку и патроны для магnumов (кто их тут столько пораскидал?). Спускайтесь вниз по наклонной и выбирайтесь в комнату Артефакта через дыру. Там вас уже ждет один старый друг. Кто? Ларсон! Он просто настойчиво просит вас убить его. Помогите человеку, если он так здорово просит. Поднимайтесь по лестнице к Артефакту и выходите с этого уровня. Приготовьтесь к новым приключениям на потерянном континенте Атлантида. Насладитесь прекрасным мультиком, в котором рассказываются и показываются крайне неприятные для вас вещи.

Шахты Натлы (Natla's mines)

Предметов — 26, секретов — 3, убийств — 3

Обокрали!

Вы начнете этот уровень, и у вас не будет НИКАКОГО оружия. Почему это произошло, вы уже узнали из мультика перед этим уровнем. Итак, плывите за водопад и выныривайте за ним. Идите вперед по туннелю и используйте выключатель слева, чтобы открыть дверь. Вернитесь к водопаду, ныряйте и плывите на другую его (водопада) сторону. Вылезайте из воды и идите в туннель. Найдите блок (деревянный, в насыпи) и вытяните это оттуда. Теперь вы можете войти в проход, который был закрыт этим блоком. Используйте выключатель, чтобы открыть вторую дверь. После этого возвратитесь к воде и плывите обратно, к водопаду, и снова плывите за него и бегите вперед, по проходу за ним. Подъем по наклонной скале (там, где вы в первый раз дернули выключатель) и идите вперед до тех пор, пока не дойдете до площадки с заграждением на ней (на другой стороне, за провалом с водой). Перепрыгивайте туда и идите вперед по туннелю к комнате с большим стеклянным строением непонятного назначения. Берите аптечку и идите в следующую комнату с двумя закрытыми домами. Найдите и вытяните блок дважды по направлению к шинам. После этого залезайте на блок и с него перепрыгивайте на крышу дома. Вы провалитесь через нее (крышу) и окажетесь внутри, где вы сможете пойти по туннелю и использовать выключатель, чтобы вернуть лодку обратно в док. Идите до конца туннеля и проскользите вниз, повисая на руках на правой площадке и потом уже спрыгивая на землю. Идите по путям до деревянной двери, которая откроется перед вами. Теперь будьте очень внимательны. Перед вами стоит, пожалуй, самая трудная задача на всем уровне. Выполняйте все, что мы пишем, очень точно!

Как избежать смерти под камнем?

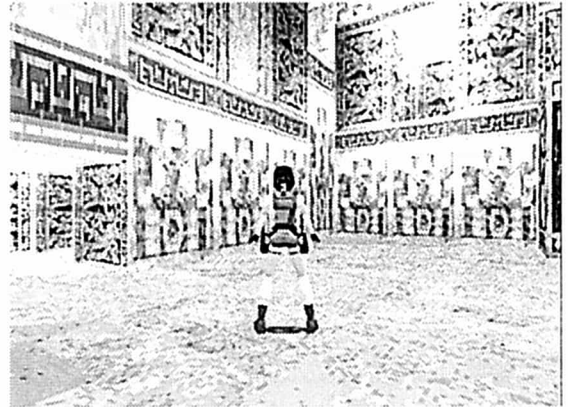
- Идите к первому заграждению, пока валун не начнет катиться.
- Перепрыгивайте первое заграждение и совершайте несколько прыжков с разбега (или скорее на бегу), чтобы перепрыгнуть остальные.
- Как только вы перепрыгнете через третье заграждение, поворачивайте направо в полете, чтобы приземлиться на холме и успеть вбежать в проход, прежде чем булыжник размажет вас по полу.



Есть другой способ преодоления этого препятствия. Все, что вы должны делать, это перепрыгнуть через первое заграждение, повернуть направо и повиснуть на руках на площадке. На руках же проползти налево и вылезти наверх, когда площадка начнет опускаться вниз. Если попытаете проползти на руках дальше, бульжник покатится вам навстречу, и вас уже ничего не спасет. Итак, после того, как вы вылезете наверх, вы должны подойти к краю площадки и перепрыгнуть через обрыв. Теперь вы можете спокойно пробегать к другому концу, не боясь «мячика». А камень этот вам все равно придется заставить прокатиться по его маршруту, чтобы выбраться отсюда (но это позже).

Предохранители

Идите по туннелю вперед и берите предохранитель. Проходите еще дальше вперед и налево и сохраняйте игру. Идите наверх до тех пор, пока вам навстречу не покатится еще один бульжник. Когда это случится, срочно разворачивайтесь и бегите обратно и налево. Идите наверх по холму, пока мимо пролетает этот камешек. Прыгайте в дыру на вершине холма, чтобы еще раз оказаться в комнате с двумя валунами. Забирайтесь по холму наверх, чтобы оказаться позади двух домов. Идите обратно к воде, туда, где стоит лодка. Плывите к ней и залезайте внутрь. С лодки перепрыгивайте к ящикам. Залезайте на левый ящик, и за ним вы увидите туннель. Внутри находится огромное количество коробок Натлы, одна из которых является подвижным блоком. Вытяните этот блок один раз на себя, а потом толкните налево. Теперь дважды вытащите назад коробку за той, которую вы только что вытащили, и потяните ее направо, относительно входа в проход, который она освободит. Вы получите доступ в туннель с переключателем в конце. Используйте его, чтобы запустить огромную сверлильную машину. Вернитесь обратно к воде (в доки) и идите в туннель справа от ящиков, которые закрывала (пока вы ее не запустили) сверлильная машина. Найдите еще один блок, который можно двигать, и толкайте его вперед до тех пор, пока вы не сможете войти в следующую комнату. Залезайте на блок, а с него перелезайте в дырку, за которой вы найдете еще один переключатель, который открывает дверь. Попробуйте забрать патроны для узи (может быть, вам дадут пополнить запас без наличия самого оружия). Возвращайтесь обратно, вниз, в комнату с блоком, с которого вы залезли к этому переключателю. Идите вперед, в следующую комнату, и берите еще один предохранитель. Теперь возвращайтесь в доки и идите обратно, к двум домам. Войдите в проход слева от левого дома и идите до развилки. Там вы должны пойти налево, чтобы использовать рубильник, который запускает конвейер. Идите обратно к развилке и поищите хо-



«Тяжело в учении — легко в бою.»



рошенько. По идее, вы должны найти третий, и последний предохранитель. Идите обратно в комнату со стеклянным строением и заходите туда справа.

Возвращение оружия или сладкая месть

Забирайте патроны к магнуму и не забудьте сохранить игру. Затем вставьте 3 предохранителя в соответствующие пазы и — voila, доступ в следующий дом получен! Входите в этот дом и забирайте пистолеты, после чего вам следует вскарабкаться на крышу и запрыгнуть в туннель. Внутри вы увидите отверстие, в которое можно забраться, подпрыгнув. Вы окажетесь в новом туннеле перед открывающимися воротами. Не спешите радоваться. Вы, конечно, можете пробежаться вперед, однако ничем хорошим это не закончится — ловушка там, ловушка! Кстати, весьма приметная ловушка: дверь в полу. Вы на нее встаете, дверка и открывается, вследствие чего вы неожиданно оказываетесь в кипящей лаве. Так что развернитесь задом к этим воротам и так к ним и приближайтесь. Ничего, они не обидятся. Зато у вас будет возможность проскользнуть по наклонному полу, ведущему к двери-ловушке и ухватиться за край дверного проема в момент падения. Вскарabкивайтесь обратно, и дверь-ловушка закроется позади вас. Смело разворачивайтесь и, пройдя по обезвреженной двери, вы окажетесь в секретном помещении. Здесь вы найдете патроны к винчестеру и к узи, плюс еще и рычаг. Рычаг не оружие, так что остается его только дернуть. На самом деле, вам просто придется дернуть этот рычаг, ибо это именно он отвечает за открывание ворот (которые, между прочим, за вами захлопнулись). Итак, ворота открыты, возвращайтесь обратно в первый туннель. Дойдите до конца туннеля и аккуратно спрыгните вниз. Внизу вы схватите камень сохранения игры и сможете проплыть к докам. Там вылезайте из воды и входите в туннель с бурильной установкой.

Магнумы

Обойдите коробку Натлы и входите в следующий туннель. Там вы найдете ваши магнумы. Правда, к ним есть бесплатное приложение — какой-то парень. Он пытается из ваших магnumов вас же и пристрелить. Так что придется вам с ним разобраться. Пристрелите похитителя так быстро, как это только будет возможно. Если он попытается сбежать — преследуйте его, иначе магnumов вам не видать. Когда заберете свои ненаглядные пистолеты обратно, не забудьте залатать те дырки, которые паренек в вас понаделал (в смысле, аптечку примените). Теперь оглянитесь. Видите переключатель на дальней стене? Разбегайтесь и прыгайте к нему. А теперь будет больно... До выключателя вы, естественно, не допрыгнете — далековато будет. А вот уцепиться за площадку под ним сможете, хотя ваша энергия порядком пострадает. Теперь отпускайте эту площадку и съезжайте по склону вниз. Хватайтесь за место стыка склона и отвесно уходящей вниз стены. Здесь вам снова придется отпустить руки и продолжить падение, чтобы зацепиться снова, теперь уже за трещину в стене. Теперь вы должны спрыгнуть на площадку справа от вас. Войдите в комнату с лавой (она еще правее) и там запрыгните на площадку, что будет вам ошую (это не значит, что вам до этой площадки как Ильичу — до лампочки, «ошую» со старославянс-



ДИНАМИЧЕСКИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

кого переводится как «по левую руку»). Итак, вы на площадке у левой стены комнаты, а надо вам попасть в туннель, вход в который находится в правой стене той же комнаты. Так что придется вам пережить немало острых моментов, прыгая с колонны на колонну по всей комнате в поисках возможности добраться до туннеля. На самом деле ничего сложного (кроме выполнения самих прыжков) здесь нет: путь к туннелю виден сразу же. Другое дело — по нему пройти! А внизу, вместо пола, кипящая лава.



Отчего бы не пнуть мертвого льва.

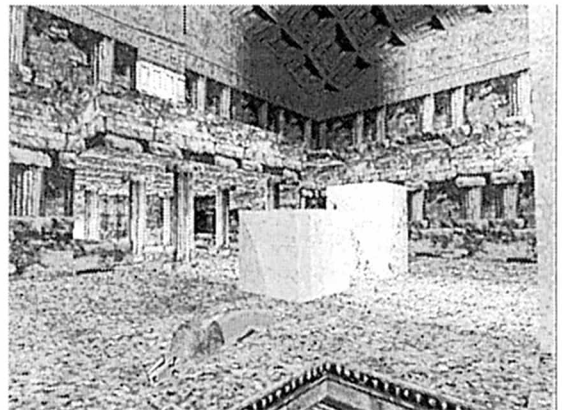
Будем считать, что вы смогли добраться до туннеля. Идите вперед и быстро толкайте блок, иначе на вас покатится огромный валун. Достаточно нескольких секунд, и блок уравновесит камень (или, если вы не успеете этот блок протолкнуть, «небольшой» камешек размажет вас по всей длине туннеля). Если все в порядке, и вы еще живы, приведите блок в изначальное положение и залезьте на него: таким образом вы находите второй секрет этого уровня — патроны к узи и аптечку. Пробегите вниз по туннелю, и, спрыгнув, вы обнаружите новые следы. Здесь валяется ваш винчестер, а также патроны к узи и аптечка. Забирайте это добро и возвращайтесь обратно в комнату с валуном. На том месте, где изначально лежал камень, открылась дыра, ведущая куда-то вниз. Спускайтесь в нее, а потом прыгайте на колонну в комнате с лавой. Поверните направо и трижды прыгайте вперед по колоннам, и вы сможете войти в туннель, находящийся чуть ниже последней колонны. Доскользите до основания склона и прыгайте на площадку. После этого вы можете вскарабкаться наверх и попасть в комнату с ящиками тринитротолуола (TNT). Посмотрите внимательно: один ящик отличается от других. В следующей комнате, достаточно высоко, есть туннель. Так вот, этот ящик с «TNT» вам следует вытолкнуть в эту комнату так, чтобы, залезши на него, спокойно допрыгнуть до туннеля (где, кстати, вы найдете камень сохранения игры). Идите наверх по туннелю. Вскоре вы окажетесь в просторном помещении. Забирайтесь на площадку на стене, затем развернитесь направо и прыгайте на следующую площадку. Видите туннель? Подождите, пока оттуда вылетит очередной камень, и сразу прыгайте в этот туннель. Пробежав вперед по туннелю, вы увидите переключатель и патроны к магнуму, валяющиеся неподалеку. Забирайте патроны и используйте переключатель по назначению. Теперь в комнате с «TNT» есть проем в одной из стен.

Узи

Возвращайтесь в эту комнату и входите в пролом. О, вот и ваши узи! Не шарьте голодным взглядом по комнате: некий панк на скейтборде нашел ваши автоматы до вас, так что используйте отобранные у другого такого же поганца магнумы, и вскоре узи вернутся в



руки законного владельца. В этой же комнате вы найдете три обоймы патронов для узи. Итак, теперь все ваше оружие снова при вас. В полу комнаты, где вы находитесь, есть несколько пробитых взрывами отверстий. В каждом из них, кроме одного, плещется лава. Но в одном отверстии вместо лавы вы увидите воду. Нырните туда и проплывайте в ворота: за ними находится третье секретное помещение, в котором вы найдете порядочное количество аптечек и обойм для узи. Возвращайтесь обратно в комнату с дырявым полом и идите вверх по склону. Сохраните игру. Входите в очередной туннель, который поможет вам добраться до очередной комнаты с очередным склоном. Вам надо снова подняться наверх, но дело в том, что на склоне лежат три валуна, каждый из которых почтет за честь раскатать вас по всей поверхности склона. Встаньте внизу посередине наклонной плоскости и начинайте карабкаться наверх. Когда на вас покатится первый камень — прыгайте влево; как только начинает катиться второй — перепрыгивайте на правую сторону склона, а когда покатится третий — возвращайтесь на средний участок склона. Теперь спокойно поднимайтесь наверх и встаньте где-нибудь в стороне от двери, так как из нее через несколько секунд вылетит четвертый камень, после чего можно безбоязненно в эту дверь войти. Вас еще не утомило подниматься вверх по склонам? Даже если и утомило, то ничего не сделаешь — здесь вам придется снова делать это. Наверху вы сможете залезть в следующую комнату. Теперь вам придется немного попрыгать. Забирайтесь на низкую колонну и с нее перепрыгивайте на более высокую, с которой, в свою очередь, вы сможете запрыгнуть на площадку. Теперь дважды прыгайте налево и забирайтесь в комнату, которая будет справа от вас. Дважды протолкните блок вперед, и вы сможете войти в комнату, в которой вам придется толкать дважды другой блок, под которым обнаружится дыра, ведущая в комнату уровнем ниже. Спускайтесь в эту комнату. Там вам придется потянуть очередной блок на себя, и, перелезши через него, толкнуть блок вперед. Под ним обнаружится камень сохранения игры и переключатель, который откроет невидимую дотоле дверь. Развернитесь налево от переключателя и войдите в альков, находящийся прямо перед вами. Там пройдите налево до глухой стены и вскарабкайтесь наверх. Идите прямо до тех пор, пока не упруетесь в очередной блок. Не надо его двигать, просто пройдите налево! Толкните вперед блок, находящийся внизу около лестницы, развернитесь налево и попытайтесь добежать до закрывающейся двери. Если вам удалось успеть войти в нее до того, как дверь закрылась, поздравляем: этого пока еще не удавалось сделать никому, даже создателям игры. Так что не выпендривайтесь, все равно дверь закроется раньше, чем вы в нее успеете войти. Около только что закрывшейся двери вы сможете обнаружить



В последние секунды он видел жаркую саванну.



ДИНАМИЧЕСКИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

переключатель. Используйте его и возвращайтесь наверх по лестнице. Пройдите мимо золотой двери и спрыгивайте вниз (есть там такая аккуратная дырочка...). Пробегайте сквозь двери и приготовьте свое любимое оружие к стрельбе — вас ждет еще один «ворошиловский стрелок». Он использует винчестер, так что будьте осторожны. Мы можем порекомендовать вам использовать магнумы — эти классные пистолеты заставят парня потанцевать!

Выход

Когда от соперника останется лишь красное пятно на полу, заберите его винчестер и идите вперед. Дойдите до двери в пирамиду и вскарабкайтесь на площадку над ней. Прыгайте с площадки на площадку, пока не заберетесь на самый верх пирамиды. Оттуда спрыгивайте влево и скатывайтесь вниз по стене пирамиды. Внизу найдите туннель, внутри которого располагается переключатель. Щелкнув им, возвращайтесь обратно к золотой двери, входите в нее, забирайте ключи от Пирамиды и аптечку. Возвращайтесь обратно к пирамиде и на ее двери примените только что полученный ключ. Выйдя в открывшуюся дверь, вы выйдете с уровня.

Атлантида (Atlantis)

Предметов — 43, секретов — 3, убийств — 26

Сферы

Подождите, пока вспыхнет свет, и заходите в комнату. Из сферы перед вами появится монстр, которого необходимо убить. Затем пройдите направо и убейте второго монстра, вылезавшего из такой же сферы. Идите вдоль канавы и убейте еще одного зверя, рождающегося из сферы. Входите в левую дверь и проходите в комнату с паутиненным полом. Заберите медаптечку из угла комнаты и пробегите налево по центральному мосту. Берите патроны к винчестеру и готовьтесь убить только что освобожденного демона. Сейчас вы несколько выше его, так что попробуйте порешить это отродье Ада именно с этого места. Если вы спуститесь вниз, то к демону прибавится еще и пантера, и вам придется «работать на два фронта», т.е. убивать сразу двух врагов. Если же вы убьете демона сверху, то вам не придется обливаться холодным потом, охотясь за демоном и зная, что в любой момент сзади, чуть пониже спины, могут возникнуть весьма неприятные ощущения вследствие того, что добрая пантера незаметно подкралась сзади. Итак, порешив этих милых зверьков, используйте переключатель в дальнем правом углу комнаты, развернитесь на 180 градусов и, пересекши комнату, используйте такой же выключатель на противоположной стене. Снова развернитесь и опять пересеките комнату. Теперь в стене перед вами есть дверь, в которую вам следует войти и, пройдя по открывшемуся туннелю, щелкнуть очередным переключателем. Возвращайтесь в первую комнату (туда, где вы убили троих монстров из сферы). Теперь входите в центральную дверь (она уже открыта). Не торопитесь выходить из туннеля — в комнате есть весьма неприятная деталь интерьера, а имен-



но — демон летучий. Убейте его, стоя под прикрытием сводов туннеля. Выходите обратно на площадку, разворачивайтесь на 180 градусов, теперь аккуратно падайте к блоку внизу. Спешим обрадовать — вам придется изрядно попотеть, чтобы туда попасть. В воздухе нужно зажать клавишу действия, чтобы повиснуть на блоке на руках. Только после этого вы сможете вздохнуть более или менее успокоенно. Так о чем это мы... ах да, продолжим.

Первый секрет

Залезайте наверх, и вы окажетесь в первом секрете этого уровня. Ничего такого полезного здесь нет — патроны для узи, магnumов и одна аптечка. Пройдите через туннель и, вскарабкавшись на площадку, спуститесь в отверстие. Развернитесь и идите вниз по проходу, пока не выйдете на площадку, покрытую паутиной. Еще раз развернитесь и подпрыгните, чтобы ухватиться за кромку стены. Ползите на руках и падайте вниз. Здесь главное — вовремя схватиться за край входа в туннель. Если ухватились, то залезайте внутрь и щелкайте переключателем, а когда заберете патроны к узи — выпрыгивайте на площадку с паутиной. С края этой площадки прыгайте на соседнюю. Когда вы на ней повиснете, под вами взорвется сфера. Залезайте на площадку и, войдя в туннель, сохраните игру. Прыгайте на колонну, а затем на самую темную площадку слева от пирамиды. Оттуда вам придется прыгнуть на следующую площадку (чтобы избежать катящегося к вам камня). Прыгайте на площадку справа от вас... Ой, недолет! Когда вы окончательно скатитесь вниз, вам придется снова карабкаться наверх, но теперь уже безо всяких проблем.

Второй секрет

Добравшись до правого верхнего угла помещения, входите в туннель — это секрет номер два, в котором хранятся патроны к магnumам и к узи, а также медаптечка. Выходите из туннеля, съезжайте к красной двери, поворачивайтесь направо, прыгайте к площадке и забирайтесь на нее. Теперь вам предстоит подняться на две площадки вверх, после чего подтянуться и залезть в туннель. Забирайте патроны к узи и, щелкнув переключателем, возвращайтесь к воде (найти ее не составит проблем), где вам и придется нырнуть. Под водой вам предстоит воспользоваться еще одним переключателем, после чего действовать нужно быстро: вылезаете из воды (слева от склона есть площадка, с которой можно залезть на колонну) и «в темпе вальса» возвращайтесь к красной двери. Если вы не успеете этого сделать, то дверь закроется, и вам снова придется нырять и возвращаться, нырять и возвра-



Львы и так уже занесены в «Красную Книгу».



щаться, нырять и возвращаться... Итак, войдя-таки в красную дверь, вам следует подпрыгнуть и, подтянувшись, залезть на площадку. Пройдите несколько ступенек вверх и запрыгните в дверь. Влезьте в верхний проход и сохраните игру. Идите вперед, перепрыгнув несколько шипов. Ныряйте в воду, забирайтесь в подводную комнату, берите там патроны к винчестеру, используйте переключатель и проплывайте в дверь, а затем и на поверхность. После того, как вы прорветесь через капканчик-челюсти, заберите патроны к узи и идите направо, где вам придется прыгнуть на следующую площадку. Не обращайте внимания на патроны, сначала зайдите в туннель и оттуда убейте балбеса-демона, болтающегося снаружи как воздушный шарик на веревочке. Вот теперь можно вернуться и забрать патроны к узи. Теперь пройдите по туннелю до конца и нырните в бассейн. Там проплывайте между двумя сферами и вылезайте из воды. Щелкните переключателем в правом углу, а потом пройдите налево, за угол, где вам предстоит повторить последнее действие, а также сохранить игру. Теперь подходите к сфере в правом углу и будьте готовы отразить нападение монстра, который из нее вылупится. Убив его, вы сможете дойти до последнего переключателя, чтобы использовать и его. Теперь ныряйте обратно в воду и плывите по длинному коридору с тремя открытыми дверями. Из него вы выплываете в темный туннель и поднимаетесь по скату слева от вас. Около красного прохода повернитесь направо и щелкните переключателем. Откроется дверь, из-за которой вы сможете вынести патроны к узи. Найдите блок, расположенный напротив валуна, и, вытянув его, подтолкните этот блок к левой стене. Вернитесь обратно к красной двери и переключателю и используйте последний, чтобы открыть дверь. Входите в открывшуюся дверь и проходите в туннель, который раньше был заблокирован откатившимся теперь валуном. Убейте демона, летающего над площадкой в конце туннеля. Выходите на эту площадку и прыгайте направо. Не обращайте внимания на камень сохранения игры. Проходите в туннель, ведущий в комнату с двумя сферами, в которых заключены демоны. Освобождайте их по одному, чтобы исключить возможные неприятности. Вернитесь обратно и сохраните игру. Теперь соскользните вниз по склону и прыгните, когда будете приближаться к основанию склона. Попробуйте приземлиться на красную площадку, иначе вы попадете на шипы. Приземлившись, собирайте все, что на этой площадке найдется, и отправляйтесь через туннель в следующую комнату. Там пройдите направо, к площадке. Как только демон вылетит на вас, быстро возвращайтесь в туннель и уже оттуда пристрелите эту птичку (не дай бог, такая на шляпу «капнет»). Теперь возвращайтесь обратно к площадке и прыгайте на площадку слева от этой и дальше, на следующую за ней. Быстро забирайтесь в туннель справа и убивайте еще одного демона. После этого можно выйти обратно и прыгнуть на желтый склон в центре этой комнаты. Прыгайте к каменной площадке, забирайте обоймы к узи и используйте переключатель. Развернитесь и дойдите до места, в котором площадка начинает уходить под уклон. Прыгайте через склон и тяните на себя блок, который закрывает вход в туннель. Входите туда и, пробежав мимо капкана, убейте двух демонов. Доберитесь до мертвых демонов, поднимитесь вверх по туннелю и вскарабкайтесь по лестнице, чтобы получить патрончики для узи и аптечку. Идите на



площадку справа и убивайте монстра, который там летает, затем повернитесь направо и перепрыгивайте на площадку на правой стене. Входите в туннель и сохраняйте игру. Перепрыгивайте на площадку в углу и входите в туннель, где вам нужно использовать переключатель на стене, прежде чем возвращаться в комнату с лавой. Перепрыгивайте на первую площадку, с нее — на колонну слева. Прыгайте еще раз на очередную колонну слева, а с нее «перелетайте» в дверь. Забирайтесь наверх и используйте выключатель в конце прохода. Вернитесь на площадку и совершайте еще ряд прыжков, для того, чтобы перебить все колонны и добраться до туннеля.

Третий секрет

Идите по нему вперед и заходите в угол комнаты, за туннелем, чтобы активировать секретную дверь. Забирайтесь на вершину холма слева с уже готовыми узи в руках. Убивайте трех атакующих созданий. Входите в альков справа и получите третий секрет: патроны для узи и винчестера и аптечку. Идите обратно к главному проходу, поверните направо и идите в красный туннель. После того, как дверь закроется, забирайтесь наверх, в проход. Идите по нему до конца и перепрыгивайте на площадку справа. Берите патроны для узи, проходите вперед, в очередной проход. Убейте создание, которое неожиданно появляется неизвестно откуда. После смерти этого (назвать это «его» — язык не поднимается) берите еще патроны для узи. Бегите вперед, на наклонную, которая-то и приведет вас к капкану. Бегите наверх по наклонной и остановитесь прямо перед ним (капканом). Камень начинает катиться вам навстречу. По этому поводу стоит отпрыгнуть налево и маленько пробежаться в ту же сторону, до тех пор, пока опасность не минует. Используйте камень сохранения игры на вершине, теперь толкните блок слева от вас два раза. Теперь идите вниз по туннелю справа, где вы сможете найти еще два рычага. Используйте правый рычаг и быстро перепрыгивайте назад, чтобы избежать двери-ловушки. Осторожно спускайтесь через бывшую дверь-ловушку. Идите вперед, но учтите, что вскоре вам навстречу покатится еще один валун. Уйти от него (валуна) можно, только перепрыгнув назад, в дырку. Идите вперед снова и заходите в туннель, с которого можно и нужно перебраться на площадку слева, чтобы добраться до переключателя. Используйте его и возвращайтесь в комнату с двумя переключателями. Проходите в только что открывшуюся дверь. Убивайте чужого в проходе и используйте переключатель в углу, чтобы открыть еще одну дверь. Теперь возьмите патроны для узи в двух углах комнаты и сохраняйте игру, за только что открытой дверью.

Выход

Соскальзывайте вниз, в следующую комнату, и убивайте двух (именно двух первых) монстров. Ни в коем случае не атакуйте существо, которое появится вслед за первыми двумя. Это существо является как бы вашим вторым Я, то есть оно попросту в точности повторяет то, что делаете вы. Убить его можно только так, как мы попытаемся вам объяснить сейчас. Идите на площадку справа, оттуда перепрыгивайте на каменную колонну



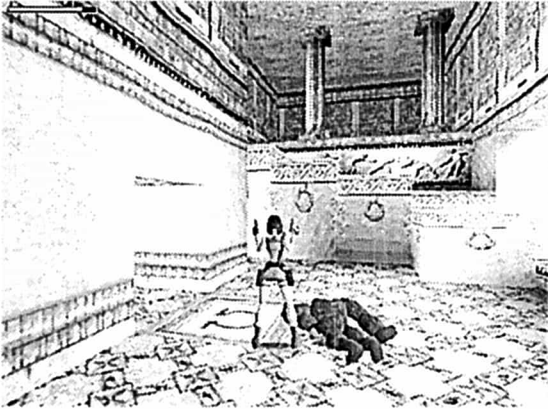
слева. С этой колонны вы должны будете перепрыгнуть на площадку возле двери. Теперь будьте внимательны. На этой площадке есть выключатель, который открывает дверь, закрывающую яму, но только на время. Ваша задача — успеть выполнить все указанные нами действия до того, как дверь ямы закроется. Тогда ваш двойник останется в этой ямке навсегда. Итак, после того, как вы используете рычаг, вы должны будете: перепрыгнуть на песчаную площадку, оттуда — на песчаную колонну, а с колонны — на песчаную площадку. На этой последней площадке вы должны быстро встать в ее середину. Если вы сделали все правильно и быстро, то вашего двойника вы больше не увидите. Если он остался в комнате и вы можете его видеть, значит, все было сделано недостаточно быстро. В любом случае вам НЕЛЬЗЯ покидать комнату, до тех пор, пока вы не позаботитесь о двойнике. В конце концов, вы так или иначе позаботитесь о двойнике (рано или поздно). Когда он провалится в яму, возвращайтесь на гористую площадку с ямой и берите патроны для узи. После этого идите наверх, убейте кентавра и заготовьте еще патронами для узи. Тут же, не отходя от кассы, развлекитесь с еще одним чужим. Идите в конец туннеля и используйте выключатель. Он открывает дверь. Пробегите через всю площадку (слева) и используйте выключатель. У вас ограничено время, чтобы добраться до места, так что не обращайте внимания на патроны для магнума. Бегите назад, к выходу и перебегайте через мост. Хватайте патроны для узи, которые тут лежат, а потом подходите к странному прибору, который лежит в этой комнате. Используйте его (прибор) — это и будет для вас выходом с уровня. Отдыхайте, смотрите классный мультик и готовьтесь к последнему уровню игры.

Великая Пирамида (Great Pyramid)

Предметов — 43, секретов — 3, убийств — 26

Страшен враг, но мы страшнее

Итак, это последний уровень, и начинается он с самого сложного и страшного противника в игре. Это один огромный чужой. Вы сможете его убить только как минимум тремя сотнями патронов из узи или 30-40 выстрелами практически в упор из винчестера. Убить это чудо можно множеством разных способов. Мы позволим себе на этот раз не подсказывать вам какого-либо четкого решения. Проявите инициативу и найдите свой удачный способ, чтобы убить этого парня. Мы только хотели бы предупредить вас насчет падения в яму. Если вы туда грохнетесь, костей не соберет уже никто. Итак, когда «чудик» загнетса, соберите все шесть обойм для узи из углов комнаты внизу. Когда закончите это полное опасностей дело, заходите в красный туннель и проскользите по нему вниз. Толкните блок вперед три раза, переходите на рампу и толкните еще один блок вперед один раз. Теперь перебирайтесь в туннель наверху. Там вы можете сохранить игру, и после этого вы должны будете пробежать через два препятствия сразу. Первое — это капкан, который пощелкивает впереди, а второе — это фальшивый пол за капканом. Не наступите на такую фальшивую плитку.



Пора менять обойму.

Первый секрет последнего уровня

На пересечении идите направо, до тех пор, пока не доберетесь до блока, перегораживающего проход. Если вы узнаете, что это вы же его и затолкали в стену, вы наверное еще больше удивитесь. Идите обратно к пересечению, поверните направо, проходите через дверь и спрыгивайте вниз, в комнату с блоком. Вытаскивайте его разок из стены, теперь залезайте обратно в туннель, из которого вы выпали. Идите вниз, так, чтобы попасть к блоку с другой стороны. Выталкивайте его из стены еще раз и идите обратно к красной двери. Залезай-

те на блок и используйте выключатель. Разворачивайтесь и идите в следующую комнату и направо. Перепрыгивайте на площадку на наклонной. Перепрыгивайте на следующую площадку, а с нее — на самую большую из трех площадок в этой комнате, она пересекает всю наклонную. После того, как вы окажетесь на ней (площадке), у вас за спиной появится мост. Прыгайте назад, на мост. Пробегайте по нему, чтобы добраться до первого секрета уровня (аптечка, патроны для винчестера и магnumов). Теперь два раза используйте переключатель (вниз, а потом обратно, вверх), чтобы зафиксировать часть моста. После этого вернитесь на площадку и идите налево, ко входу в туннель. Идите по туннелю, но не спускайте руки с клавиши переката. В определенной точке туннеля на вас покатится камень. Перекатывайтесь и убегайте с дороги этого «мячика». Вернитесь обратно в туннель и опять идите туда же, куда и в прошлый раз. Повторите «фокус с мячиком» еще раз, и туннель наконец свободен от таких подарков. Но сюрпризов в нем еще очень и очень много. В конце его есть рассыпающаяся площадка, на которую вам надо будет перекатиться, а потом успеть сбежать, прежде чем она развалится. Когда вы все это выполните, можете поздравить себя с серьезной победой — вы пока еще живы. Однако это легко можно исправить, если вы не обратите внимание на свое здоровье перед тем, как выполнять то, что необходимо. Так вот, здоровье должно быть полное. Каждый процент на счету.

Уничтожение Артефакта

Повисайте на руках на краю провала, где была рассыпающаяся площадка, и отпускайте руки. Вы упадете вниз и получите страшные повреждения. Но вы останетесь живы (падай вы сантиметром с большей высоты, и ничего бы уже не помогло). Излечивайтесь и проходите за угол, где можно и нужно сохранить игру. Найдите Артефакт и начинайте стрелять в него. Продолжайте до тех пор, пока он не взорвется (вы, конечно, благоразумно отошли подальше). Когда взрывается Артефакт, начинается землетрясение, которое продолжается непосредственно до конца игры. Проходите через дверь и убивайте трех монстров в следующей комнате. После этого спрыгивайте вниз, на скалы, чуть правее



моста. Осторожно спускайтесь в дырку в стене. Разворачивайтесь и прыгайте к стене. Повисайте на руках на щели на ней. На руках перебирайтесь направо, не обращая внимания на повреждения от дротиков — все это мелочи. Когда правее будет уже некуда, отпустите руки и начинайте скользить вниз, по наклонной, которая ведет в лаву. Вы должны будете прыгнуть назад до того, как доскользите до лавы.

Второй секрет

Входите в следующую комнату, идите на правую сторону холма и идите дальше вниз, вследствие чего за вами покатится камень. Он долго будет катиться за вами, но в конце концов свалится в пролом. Когда камень от вас отстанет, идите к раскачивающемуся лезвию. Перепрыгивайте на другую сторону, к шипам, торчащим из пола. Вы должны ПЕРЕЙТИ через них. Следующее препятствие на пути к секрету — это мост с проваливающимися плитами. Вы должны преодолеть его в два прыжка: один на середину и второй к двери, на другой стороне. Теперь внимательно присмотритесь, на противоположной стене есть трещина, на которой можно повиснуть, а сама стена не так далеко, чтобы до нее нельзя было допрыгнуть. Повисайте на руках на этой трещине и переползайте направо, до площадки, на которую можно спуститься. Это и есть второй секрет. Куча аптечек и патронов для узи. Прыгайте назад с этой площадки на косую колонну, а от нее перескакивайте на колонну с камнем сохранения игры на ней (колонне). С этой колонны перепрыгивайте в туннель и очень быстро пробегайте вперед — пол разваливается под вашими ногами. Правильно рассчитайте свой прыжок через нож. Идите направо и бегите вниз по наклонной. Постарайтесь обогнать булдыган, который всерьез решил потягаться с вами в скорости. Когда вам это надоест, вы можете просто пропустить булыжник вперед, а когда он остановится, залезайте на него, берите аптечку и уходите. Идите направо и соскальзывайте вниз по второй наклонной. Правильно рассчитайте и выполните прыжок через раскачивающееся лезвие на площадку. С нее вам нужно спуститься вниз к туннелю и пробежать за лаву, которая втекает в туннель.



Увеличение популяции крокодилов Ген ведет к неуклонному сокращению популяции Чебурашек.

Третий секрет

Берите аптечку, переходите еще раз через потоки лавы и используйте выключатель, который вы найдете. Входите в дверь и берите патроны для узи в правом проходе. Вернитесь обратно к дырке с лавой. Камень пролетит у вас над головой — сигнал для вас, что пора прыгать. Прыгайте и повисайте на руках за ямой — камень пролетит над головой.



Вылезайте наверх и входите в следующую комнату с несколькими площадками с горящими огнями на них. Встаньте вплотную к стене и прыгайте с площадки на площадку, постоянно придвигаясь к стене поближе. Вы получите некоторые повреждения от тепла, но это нельзя сравнить с тем, что случилось бы, если бы вы загорелись. Если такое все-таки случится, прыгайте вниз, в воду, плывите обратно и попробуйте заново. В общем, когда все у вас получится правильно, вы должны будете оказаться в комнате с ножом и бассейном. Сразу предупредим, что одна из этих двух вещей здорово вам поможет, а вторая навредит, если сможет! А это уже зависит от вас. Перепрыгивайте на панель перед ножом, который время от времени высовывается из пола. В общем, вы должны подтянуться наверх и перепрыгнуть ко входу в пещеру, которая является третьим секретом уровня и последним — игры. В этой секретке вас ждут патроны для узи и аптечка. Когда вы будете готовы выйти из секретки, вам нужно будет выполнить следующие действия: подойдите к краю площадки выхода, сделайте шаг назад, прыгайте вперед, с места. Вы должны будете приземлиться в маленький бассейн внизу. Берите патроны для узи и по туннелю плывите в следующую комнату. Сохраните там игру, возьмите еще патронов для узи и переходите вперед, в большую комнату.

Натла

Да — это Натла. Она летает вокруг вас и швыряется огненными шарами. Вы должны отвечать ей из узи, только стрелять вы должны быстрее и точнее, чем она. Часто, часто пользуйтесь аптечками, и победа вам обеспечена. Помните однако о том, что, когда вы первый раз собьете Натлу на землю, она поднимется и будет продолжать дуэль. После того, как она упадет на пол, **УБЕДИТЕСЬ**, что встать она уже не может, по той причине, что она окончательно умерла. Зайдите в туннель и возьмите патроны для узи.

Выход

Идите к рампе в углу и прыгайте в проход, который приведет вас к колоннам. Перепрыгивайте на ближайшую, потом разворачивайтесь и перепрыгивайте на колонну слева. С нее перепрыгивайте на колонну, чуть ниже двери. Забирайтесь наверх, разворачивайтесь и проваливайтесь через дырочку в полу. Приземлитесь вы на колонну. Разворачивайтесь и совершайте еще два прыжка по колоннам. Перепрыгивайте на колонну под дверь, подтягивайтесь и залезайте наверх, в туннель. Пробежите по комнате и осторожно спуститесь через дырку на еще одну колонну. С нее вы должны перепрыгнуть на площадку под

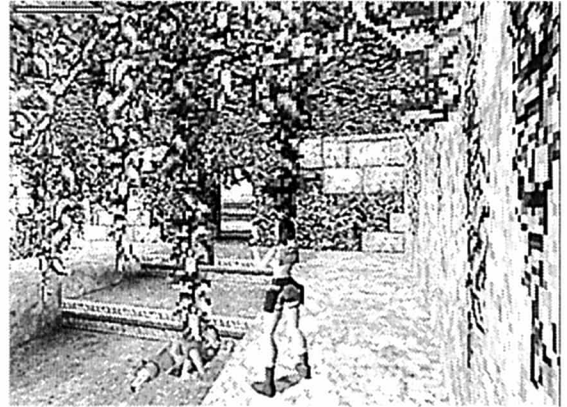


Страшный сон члена Общества Защиты Животных.



туннелем, подтянуться внутрь и пробежать вперед. Совсем чуть-чуть... Скользите вниз по длинному склону до самого выхода с уровня. Это был последний уровень игры! Наши поздравления!!! Вы только что прошли «Грабителя Могила»!

Ну а теперь все. Наслаждайтесь заключительным фильмом и не забудьте: вы можете теперь повторно играть на любом уровне со всем оружием и бесконечными боеприпасами. Т-рекс погибнет намного быстрее, если убивать его из узи. Так что наслаждайтесь мстостью. Удачи!



А свою красную шапочку Лара забыла дома.

Немного секретов

Вы можете получить очень много патронов и все оружие, если введете следующий код: **(L1), (Δ), (R2), (L2), (L2), (R2), (○), (L1)** – (NTSC) или **(L1), (Δ), (L2), (R2), (R2), (L2), (○), (L1)** – (PAL).

Все коды нужно вводить при включенной первой конфигурации крестовины. Нажмите клавишу **START** во время игры, и в меню Inventory вводите код. Вы услышите звук, подтверждающий правильность ввода. Выходите с этого экрана и заходите снова.

Дополнительные коды для Game Shark

Бесконечный воздух 801ddf020708

Бесконечные патроны для магnumов 801ddf940032

Пропуск уровня

Во время игры нажмите **START** для того, чтобы войти в инвентарь и нажмите **(L2), (R2), (Δ), (L1), (L1), (○), (R2), (L2)**. После этого нажмите **START** для перехода на следующий уровень.

Гранаты

Нажмите **(L1), (L1), (L1), (L1), (L2), (L2), (○), (□)(2), (Δ)(2)**. Вы услышите двойной стон.

Голая Лара Крофт

В среде самых преданных геймеров-фанатов этой игры ходят упорные слухи о том, что при введении определенного суперсекретного кода можно добиться того, что Лара Крофт



скинет свои и без того легкие одежды и пойдет очищать от монстров и грабить древние гробницы в чем мать родила. Такая вот самоуверенная девушка! Толпы фанатов продолжают проводить затяжные исследования в поиске этого кода. Вот, например, мы обладаем информацией, что если проделать нижеприведенную последовательность действий, то Лара-таки обнажится.

В режиме тренировки войдите в комнату с бассейном и запрыгните на монумент между двумя большими колоннами. Оттуда прыгайте в воду, нажав на ↑ и ⊞. После этого вылезайте из воды и вы увидите, что теперь Лара голая. Наверное, если такое произойдет, то вам понравится!

К сожалению у нас ничего не получилось. Более того, совсем недавно из достоверных источников нам стало известно, что слухи об обнаженной Ларе — не что иное, как злая шутка, опубликованная то ли на страницах «Плэйбоя» то ли еще где. Целомудренная Лара не желает раздеваться ни в одной версии этой игры ни на какой платформе.

Однако толпы страждущих фанатов неутомимы. По многочисленным просьбам пострадавших томбрайдерщиков группа хакеров создала специальные утилиты, позволяющие раздевать Лару в версии игры для IBM PC.

Так что если вы являетесь счастливым обладателем IBM-совместимого компьютера и относите себя к поклонникам знаменитой очаровательной исследовательницы древних гробниц, можете праздновать победу!

Для того, чтобы заполучить столь полезные утилиты, вам придется посетить небезызвестный Интернет-сайт компании «Фантом» по адресу: <http://www.comset.spb.ru/vodoleev>.

На момент создания этой книги на сайте доступны три архива:

tombr_g.zip — для обнажения Лары у нее дома;

tombr_l1.zip — для обнажения Лары на первом уровне;

tombr_l2.zip — для обнажения Лары на втором уровне;

На текущий момент на всех остальных уровнях Лара предпочитает ходить одетой.

Ошибка в программе

Если вы используете команду Restart Level вместо Load Game, то некоторые секреты не будут в меню статистики прохождения уровня.



ДИНАМИЧЕСКИЕ ИГРЫ

Аркадные, или динамические игры, пожалуй, самое обширное семейство игр на телевизионных приставках. Эти игры, при всем их разнообразии, роднит одна общая черта — они рассчитаны на быстроту реакции игрока, умение в нужный момент нажать на нужную клавишу. По сути дела, именно с незамысловатых «аркад» началась история компьютерных игр. Этим играм, не в последнюю очередь, мы обязаны столь быстрому и неуклонному совершенствованию игровой техники. Само название «arcade» выдает происхождение и родословную этих игр — этим словом на Западе именовались и именуются по сей день игровые автоматы. В далекие времена, когда персональные компьютеры только появились на свет и рассматривались лишь как рабочий инструмент, а никаких телевизионных приставок не было и в помине, возникли электронные игровые автоматы — громоздкие ящики с экраном и набором кнопок. На экране разворачивалось действие, зависящее от того, насколько быстро и правильно вы нажимаете на кнопки — бегал по своему лабиринту Pacman, или отважный космический истребитель отражал атаки космических агрессоров в Space Invaders. О графическом и звуковом оформлении этих первых аркадных игр ныне можно вспоминать лишь с улыбкой — минимум цветов, сверхнизкое разрешение, пронзительный писк, выдаваемый за музыку. Но тем не менее эти игры обладали главным достоинством, обеспечивающим любой игре популярность — захватывающим азартом, заставляющим игрока опускать в автомат монету за монетой. Многие из игр той далекой эпохи не забыты и по сию пору (есть они и на Sony PSX — например, пока загружается игра Tekken, вы можете поиграть в бессмертный Space Invaders). Затем аркадные игры пришли и на персональные компьютеры; появившиеся в конце восьмидесятых восьмибитные игровые приставки раскупались, как горячие пирожки. Игровая техника и игры лавинообразно совершенствовались. Бытует мнение, что развитию компьютерной техники, в частности, появлению все более быстрых и производительных процессоров, мы обязаны фантастическому кинематографу. Лукас или Спилберг, скажем, звонили на фирму Silicon Graphics (лидер в производстве графических станций, на которых создают спецэффекты в кино) и объясняли, что именно они собираются снять в своих новых шедеврах, а специалисты фирмы создавали компьютер, на котором можно нарисовать эффектные сцены, задуманные великими кинорежиссерами. Насчет телефонных звонков, конечно, это шутка, но шутка не очень далекая от истины. Но эти графические станции — слишком уж дорогие компьютеры, потребность в которых испытывают лишь киношники, телевизионщики и клипмейкеры. В быту такой электронный монстр



совершенно ни к чему. А вот неуклонному совершенствованию домашней компьютерной техники — персональных компьютеров и приставок мы, разумеется, обязаны играм. Оперативный трехмерный синтез, оцифрованное видео, многоканальный стереозвук, огромное количество цветов, максимально возможное для телевизора разрешение — вот характерные черты современных игр, которые теперь уже достигли почти кинематографической степени реализма происходящего на экране.

Разумеется, аркадные игры — жанр не монолитный, со временем они разделились на множество поджанров, многие из которых стали совершенно самостоятельными семействами игр, как, например, единоборства и гонки. А среди аркад долгое время одним из самых популярных поджанров были так называемые «платформенные» игры или в просторечии «платформы». Название это объясняется просто — герою такой игры предстоит преодоление своеобразной «полосы препятствий», состоящей, как правило, из набора своеобразных платформ, лестниц, лифтов. Ему приходится выделять различные акробатические трюки — прыгать с платформы на платформу, цепляться в прыжке за какую-нибудь точку опоры. Создатели таких игр стремятся сделать путь героя как можно менее скучным — то платформа, на которую встал, норовит мгновенно ухнуть в пропасть, то сверху на него падают плиты, то прямо под ним из земли выдвигаются шипы, или бьет струя пламени. Не говоря об изобилии врагов, готовых лечь костями на пути героя, с которыми (врагами, разумеется) нужно расправляться либо при помощи оружия, либо голыми руками, либо, скажем, лапами. Хорошо сделанная платформенная игра постоянно держит вас в неослабевающем напряжении, не дает расслабиться ни на секунду. К тому же, все «платформы» (как, впрочем, и все остальные аркадные игры) строятся по принципу — «чем дальше в лес, тем больше дров» — чем дальше вы углубляетесь в игровой мир, тем более серьезные опасности вас подстерегают. За происходящим мы наблюдали сбоку — игры были двумерными, плоскими.

Платформенные игры в огромном количестве появлялись на восьмибитных и шестнадцатибитных приставках, идеально предназначенных для поддержки двумерной графики. Героями таких игр становились различные зверушки или персонажи мультфильмов. Казалось бы, зачем такие игры на Sony? Ведь для красочной, но двумерной графики не требуется столь быстрых и производительных процессоров, которые установлены в этой приставке. И действительно, зачем делать двумерные платформенные игры, почему бы не сделать платформенную игру, которая обретет объем? И такая игра незамедлительно появилась на Sony. Более того, герой этой игры стал талисманом, визитной карточкой фирмы Sony. Если у фирмы Sega есть талисман — ежик Соник, у Nintendo есть Супер Марио, почему бы и Sony PS не обзавестись своим талисманом? Эту ответственную роль взял не себя бандикут по имени Crash — герой одноименной игры. Бандикут, как известно, лучший друг человека, но люди, увы, часто злоупотребляют этой дружбой. В частности, люди просто обожают ставить на них эксперименты. Профессор Павлов, например, поставил памятник собаке — в свое время он доискивался, есть ли у собак рефлекс (на Павлова, входящего в собачий вольер, у несчастных собак, наверное, был условный реф-



лекс). Но не о знаменитом профессоре идет речь в этой игре, он все же великий ученый, хоть и любил помучить животных. Главными злодеями этой игры стала парочка безумных ученых, ставящих над животными безумные и извращенные эксперименты — невинных бессловесных тварей, братьев наших меньших ожидает долгая и мучительная смерть в их лабораториях. Но Краш Бандикут — тварь хоть и бессловесная, но далеко не безобидная — безропотное ожидание смерти никак не входит в его планы. Более того, он полон решимости не только остаться в живых, но и спасти свою возлюбленную, которая оказалась в грязных лапах ученых-маньяков. А для этого нужно проделать долгий, полный неисчислимых опасностей путь до их логова и выжить в финальной схватке. Мир, в котором живет и сражается Краш Бандикут, полностью трехмерен, не говоря уж о том, что полон ярких сочных красок. За нашим героем мы наблюдаем под разными ракурсами — чаще всего сверху и сзади, иногда сверху и сбоку, а иногда ракурс постоянно меняется, и наш герой может двигаться в любом направлении, но чаще всего он двигается лишь вперед по прямой линии. Основная черта платформенных игр — обилие препятствий и чуть ли не ежесекундная необходимость в исполнении каскадерских трюков — полностью присуща и этой игре. Каких только напастей и неприятностей ни придумали создатели игры, чтобы жизнь отважного существа не казалась медом — и норовящие раздавить камни, и дыры, ведущие в пропасть, и кусачие растения, не говоря об изобилии традиционных платформ всех видов и из всех мыслимых материалов. Путь к победе будет труден, но думаем, трудности вас не испугают, к тому же вы можете обратиться к нашему описанию, чтобы узнать, как найти выход из наиболее безвыходных ситуаций.

Spot Goes to Hollywood — еще один яркий представитель платформенных игр нового поколения. Перед вами продолжение некогда очень популярной игры Cool Spot, повествующей о приключениях забавной красной таблетки — символа лимонада 7 UP (кстати, компания — производитель этого напитка являлась спонсором настоящей игры). Версии игры существовали и на шестнадцатититных приставках, и на персональных компьютерах и пользовались неизменной популярностью, благодаря яркой мультипликационной графике и захватывающему игровому интересу. А в новой игре, посвященной приключениям торговой марки 7 UP, забавная красная таблетка отправляется в Голливуд или, если быть более точным, в увлекательное путешествие по миру американского кино — вестерны и ужастики, фантастика и исторические боевики — отважной таблетке придется побывать всюду. И всюду ее будут подстерегать неисчислимые опасности, характерные для платформенных игр. Мир кино, по которому странствует герой игры, тоже вполне объемен — мы наблюдаем за приключениями таблетки сверху и сбоку в изометрической проекции. Даже те, кто не играл в старый добрый Cool Spot и впервые столкнулся с этим замечательным обаятельным героем, явно будут им очарованы. К тому же, его приключения надолго заставят вас забыть о сне и отдыхе, и вам грозит ужасная опасность натереть мозоли на пальцах, нажимающих на кнопки джойстика.

Но не только платформенные игры нового поколения выпускаются для вашей любимой приставки. Старые добрые двумерные «платформы» совсем не торопятся на свалку



истории игр. Не так уж много в последнее время выходит хороших платформенных игр по мотивам хороших фэнтезийных кинофильмов (да и самих фэнтезийных фильмов в последнее время появляется не так уж много, по пальцам можно пересчитать). Так что появление слегка старомодной игры Dragon Heart порадует и поклонников хороших платформенных игр, и поклонников замечательного фильма, по мотивам которого она сделана. Фильм повествует о несправедном правителе, у которого сердце состояло из двух половин — человеческой и драконьей, и странствующем рыцаре, профессиональные обязанности которого заключались в безжалостном истреблении последних уцелевших драконов. Но вскоре рыцарь убеждается в том, что драконы могут быть не только безжалостными монстрами, несущими ужас и смерть, пожирающими людей и испепеляющими деревни — с драконами, оказывается, можно дружить. Рыцарь и его заклятый враг — последний дракон на земле, заключают союз, чтобы одолеть злодея — человека с драконьим сердцем. В игре вам предстоит снова пережить захватывающие приключения отважного рыцаря — размахивать мечом и преодолевать самые разнообразные препятствия, но есть там и великолепно выполненные трехмерные ролики, повествующие о развитии сюжета. Графическое оформление самой игры великолепно передает ее средневеково-фэнтезийный колорит — все, что видите на экране, очень профессионально нарисовано и анимировано.

После ошеломляющего успеха Doom из самых популярных поджанров аркадных игр стали игры с типом графики «вид из глаз героя». Да, вы смотрите на мир глазами героя, и этот полностью трехмерный мир компьютер синтезирует на ходу. Смотрите глазами героя вы, в основном, на запутанные подземные лабиринты и не только смотрите, а еще и ведете непрерывный огонь на поражение по многочисленным монстрам, гнездящимся в этих хитросплетениях коридоров и залов. Технические возможности Sony PS вполне позволяют ей справляться с быстрым и плавным трехмерным синтезом, поэтому нет ничего удивительного в том, что кровавые крошечки с типом графики «вид из глаз» появляются на этой приставке. А, появившись, пользуются неизменной популярностью.

Одна из таких игр — Power Slave. Силы древнего зла, навечно похороненные под каменной толщей египетских гробниц, вторгаются в наш бедный несчастный мир. Казалось бы, прощай объективная реальность, здравствуйте смерть, хаос и разрушение. Но как всегда, находится отважный герой, способный в одиночку бросить вызов неизмеримо могущественным силам Тьмы. И этим героем становится командос из спецотряда, посланного на место загадочных странных событий. Таков нехитрый сюжет этой замечательной игры. А сама игра, несомненно, произведет на вас впечатление превосходной трехмерной графикой и не менее превосходным игровым процессом. Ваша задача не сводится к повальному истреблению зловредных древних (и не очень) монстров, вам предстоит долгие поиски магических артефактов, без которых силы Тьмы никак не одолеть (гранатомет для них не аргумент), деталей радиопередатчика, без которого не сообщить всему остальному миру о тех безобразиях, которые здесь творятся. К тому же, вам не всегда придется идти или бежать по ровному каменному полу, вам придется и прыгать через зияющие прова-



лы, скакать по каменным платформам и вообще в совершенстве освоить профессию каскадера. Конечно же, игровой мир изобилует множеством тайников, таящих в себе крайне полезные предметы, есть в игре и скрытые уровни, на которые не так-то просто попасть. Одним словом, игра несколько сложнее, чем незабвенный Doom. Так что, наше описание, содержащее исчерпывающий рассказ о всех секретах и тайнах игры, придется вам порой очень кстати.

Трехмерный синтез используется не только в крошилках наподобие Doom, гораздо раньше он стал использоваться в имитаторах и в аркадах с элементами имитатора. Игры-имитаторы дают вам превосходную возможность очутиться в кабине боевого самолета или космического корабля, в башне танка или в командном отсеке подводной лодки. Серьезные имитаторы стараются воспроизвести все тонкости управления той машиной, которой посвящена игра. Например, в авиационных имитаторах вам надо взлетать и садиться, выполнять фигуры высшего пилотажа, экономить горючее — другими словами, вы сталкиваетесь с теми же проблемами, что и настоящий пилот настоящего самолета. В аркадах с элементами имитатора проблем у игрока чуть меньше — его задача сводится к целеустремленному продвижению вперед и тотальному уничтожению всего, что осмелится показаться в поле зрения. Но роднит их с серьезными имитаторами тип графики — «вид из кабины» (смотровой щели, перископа и т. п.) Героями игр имитаторов становится не только существующая (или давно уже снятая с вооружения) военная техника, но и техника далекого (и не очень) будущего. Вряд ли кто сомневается, что основным средством ведения наземной войны в будущем станут боевые роботы — стальные гиганты, обладающие огромным разрушительным потенциалом.

Krazy Ivan — яркий пример аркады с элементами имитатора, посвященной этим грозным боевым машинам далекого будущего. Давно миновали времена, когда мир с трепетом ждал, когда же «холодная» война перерастет в «горячую», когда один из наших генсеков грозился показать американцам Кузькину мать, а один из американских президентов перепугал всю Америку шуткой в своем телевизионном выступлении — «бомбардировка России начнется через пять минут». Наша страна была в представлении жителей Запада «империей зла», которую следует бояться до полуобморочного состояния — ведь злые коварные русские только и мечтают о мировом господстве. Ныне на вакантное место «империи зла» претендуют совсем другие страны, а на Западе теперь боятся уже не русских танков и баллистических ракет, а русской мафии. Наглядным доказательством того, что «холодная война» все-таки закончилась, может послужить игра Krazy Ivan, в которой вам предстоит вжиться в образ пилота русского боевого робота, сражающегося с коварными пришельцами, высадившимися на просторах России. Высадились они, вообще-то, не только в России, но и по всему миру. Но к участию в совместных боевых операциях против инопланетной угрозы нашу страну пока что не допускают — международное сообщество ожидает результатов операции, считая, что наша армия, обессиленная и деморализованная демократическими реформами, не в состоянии защитить свою страну, не говоря уж о том, чтобы помогать другим. Вам придется доказать возможности нашего бу-



душего вооружения, практически в одиночку расправляясь с ордами пришельцев. Вам предстоит вести своего стального гиганта по зеленым российским лугам, искать коварных пришельцев и незамедлительно уничтожать их. Зеленые луга и холмы выглядят довольно условно, но качество трехмерного синтеза все-таки далеко от того, чтобы поражать воображение — вы видите только ту часть местности, которая окружает вашу боевую машину, более отдаленные детали рельефа теряются в белесой дымке, и появляются из этой дымки весьма неожиданно. Благодаря этому, однако, все происходит очень быстро и плавно. Но если качество пейзажей оставляет желать лучшего, то враги сделаны просто великолепно. Они бывают рядовыми, которых можно расстреливать во время прогулки — типа гусеничных миноукладчиков или надоедливых летающих машин, выглядящих то как гигантские летающие скаты, то как неторопливые космические штурмовики. К слову сказать, даже небольшие рядовые соперники достигают в высоту десятка человеческих ростов. Есть и более серьезные противники, с которыми так просто не разобраться. Во время встречи с таким противником местность, окружающая вас, превращается в своеобразную арену, на экране появляется индикатор здоровья противника и, пока поединок не окончен, мелкие враги вам больше не надоедают. Тяжелые вооруженные силы пришельцев также укомплектованы боевыми роботами — огромными монстроидальными машинами, намного крупнее рядовых, обладающими нешуточным разрушительным потенциалом. У каждого врага есть свои особенности — они отличаются и вооружением, и маневренностью, каждый применяет в бою свою тактику, и ваша задача — найти эффективную контртактику — одним лихорадочным нажатием на кнопки успеха добиться невозможно. Например, один из врагов очень быстро перемещается, и нужно постоянно гоняться за ним, что нетривиально. Другой — очень громоздкий — обладает фронтальной атакой невероятной силы, и приходится все время маневрировать, чтобы не попасть под огневой поток. Генератор, который нужно уничтожить в конце каждой миссии, прикрыт перемещающимися щитами, которые открываются только затем, чтобы выпустить смертоносные огненные шары. Так что перед нами не столько тупая крошилка, сколько некий эквивалент единоборства, хотя герои и не сражаются непосредственно ударами, предпочитая обмениваться залпами. Наш робот вооружен двумя видами скорострельных пушек, лазерами и ракетами, но это только на первом уровне. Надо сказать, что в отличие от множества игр, здесь важно не огневое преимущество, хороший воин может победить и с помощью самого слабого вооружения.

Убитые враги оставляют на месте своей безвременной кончины разнообразные полезные предметы, которые позволяют вам поправить здоровье, модернизировать оружие и вообще лучше подготовиться к дальнейшим схваткам. Помимо всего, из них вываливаются еще и мирные жители, плененные злыми инопланетными захватчиками. Главное, не забудьте, что вы сражаетесь за честь мундира — не посрамите славных традиций русских пилотов боевых роботов.

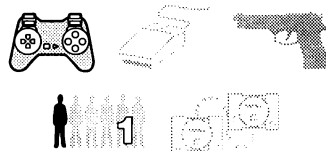
CRASH BANDICOOT

Криш Бандикут

ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Производитель Naughty Dog
 Издатель Sony Computer Entertainment
 Год 1996
 Размер 1 CD
 Размер сохраненной игры 1 блок

УПРАВЛЕНИЕ



СУТЬ ИГРЫ

Приключения веселого Бандикута в веселом красочном мире. Потрясающая по графике аркадная игра. Все трехмерное - враги, ландшафты, предметы, препятствия.

МОРАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ

*Ничего агрессивного. Веселые непри-
нужденные убийства условных врагов не
акцентируются как акты насилия.*

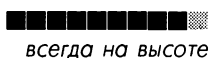
Изображение



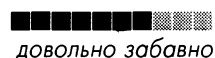
Играть в первый раз



Звук



Играть снова и снова



Сюжет/концепция



Играть с друзьями



ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ



великолепно



Ошеломляющая графика, отличный скролинг и анимация. Целых 33 уровня.



Большая сложность в прохождении.



Хит всех времен и народов, золотая классика.

Очень советуем вам приобрести прекрасную игру, которая объединяет в себе два типа игр. Это прежде всего Action (действие) и Jump-and-Run (бродилка-прыгалка или, иначе — платформа). Трехмерная графика с сочными нестандартными оттенками цветов, передающие обстановку этапа, стереоэффекты и музыкальное сопровождение каждого из 33 уровней и 17 дополнительных этапов заставит вас вновь и вновь брать с полки CD Crash Bandicoot и заново проходить игру от начала до конца, демонстрируя мастерское владение джойстиком перед домашними и друзьями, и показывать им, на их удивление, раскрытые маленькие тайны и большие секреты пройденных этапов.

Действие происходит в недалеком будущем на нашей многострадальной Земле. Два профессора: Dr. Neo Cortex и Dr. Nintrus Brio владеют одним из небольших островов, находящихся в Тихом океане, которые и превратили в сущий ад для местных аборигенов и населяющих острова животных — своими химическими заводами, отравляющими окружающую среду, и механизмами-охранниками, также небезвредными для окружающих. Зловоние и нечистоты, сбрасываемые в море без всяких очистных сооружений, заставили жителей близлежащего острова, населявших его с незапамятных времен, покинуть свою родину, оставив селения и города.



Dr. Neo Cortex и Dr. Nintrus Brio со своими ассистентами проводят опыты над разными животными, используя при этом и электричество, и химию, и совсем небезопасное оборудование, что в конце концов приводит к гибели животных, а если эксперимент удастся, то воля данного существа навсегда подчиняется приказам докторов.

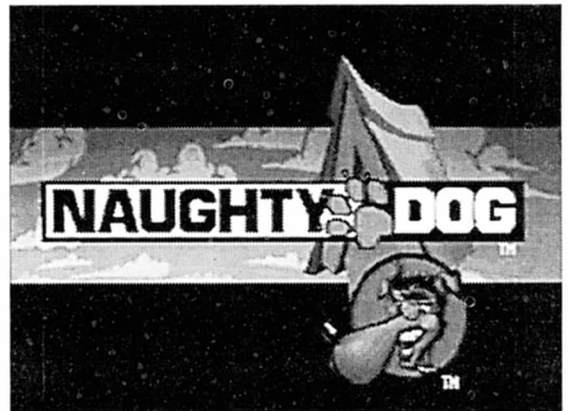
Главному герою — бандикуту — удастся бежать от безжалостных и злых экспериментаторов с помощью одного из персонажей — доброй девушки-собаки, которая так же, как и все животные, предназначалась для опытов и экспериментов. Доктора заточили девушку на самой вершине башни главной резиденции в их замке, а именно — на уровне The Great Hall, тем самым используя ее в качестве приманки.

Итак, герой на свободе, но честь и любовь не позволяют ему уплыть подальше от зловредных докторов, тем самым бросив на произвол судьбы свою возлюбленную, которая так надеется на его благородство.

Меню игры

Главное меню

Оно состоит из четырех разных функций: Start, Load Game, Password и Options. Выбрать одну из строк функций можно, переместившись на нее клавишами крестовины геймпада ↑/↓ и нажав кнопку  или .



Компания Naughty Dog представляет...

Start

Эта функция говорит сама за себя. Вы начнете игру с первого этапа.

Load Game

Функция нужна для тех, кто обладает дополнительным устройством к игровой приставке Sony PlayStation — Memory Card. Memory Card — запоминающее устройство, позволяет записывать и хранить ваши достижения во время прохождения этапов игры. Функция Load Game считывает эти достижения. Записаться можно только при прохождении любого уровня-бонуса, где обычно указывается процентное содержание игры и количество пройденных уровней, а также дается код данного фрагмента игры. В принципе, наличие Memory Card облегчает ввод последнего кода игрового момента, так как делает это автоматически при использовании функции Load Game.

Password

Здесь можно ввести ваш любой, записанный ранее, код игры. Набирать код нужно кнопками: □, ×, ○, △. Стереть неправильно набранный знак можно с помощью клавиши ← крестовины геймпада. После правильного набора кода этапа надо его утвердить кнопкой □, и вы попадете в меню «Карты островов» на тот этап, код которого набрали.

Options

В этой функции вы можете отрегулировать на ваш вкус громкость звуковых эффектов и музыкального сопровождения с помощью клавиш ←/→, а также установить стерео или моно воспроизведение звука с приставки на ваш телевизор. Выйти из этой функции можно, нажав кнопку ×, переместившись на клавишу Exit.




Трехмерная карта уровней.

Карта островов


Если во время игры вы нажмете ▶, то после остановки процесса движения у вас будет выбор: продолжить этап дальше с того же места, повторно нажав ▶, или нажать кнопку □ и выйти в карту островов (Map), при этом на вашем экране высвечивается надпись (Loading Map), где вы сможете начать любой из ранее пройденных этапов. Из меню «Map» вы также можете выйти в главное меню, для этого достаточно нажать кнопку □.

На вашем экране вы сможете наблюдать тот остров и этап, вместе с его названием в левой верхней части монитора, на котором находитесь в данный момент. С помощью кнопок □ или ○ вы можете обозревать остров со всех сторон.

Информационное меню

На короткое время на ваш экран прямо во время игры выведется информация о количестве собранных вами яблок, жизней и (не на всех этапах) портретов персонажей игры, а именно: вашей подруги, Dr. Neo Cortex, Dr. Nintrus Brio. Для этого достаточно нажать кнопку со значком .

Набор количества жизней в данной игре не ограничен. Но теряются они так же легко, как и получают.

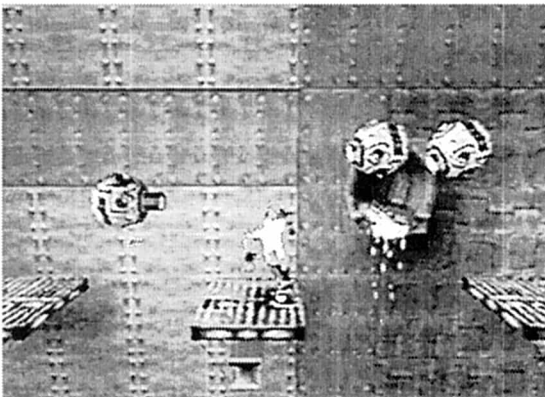
 Если у вас нет ни одной маски, то при прикосновении к любому из врагов у вас отнимается жизнь. Попадание в яму или пропасть также забирает у вас жизнь, даже если вы будете в «золотой маске».

Вид игрового экрана

Двигается наш бандикут на всех этапах по центру экрана, но в разных направлениях. Вы можете наблюдать героя со стороны в зависимости от направления его движения слева, справа, сзади, спереди (движение на себя) и даже сверху.

Управление

Чтобы достичь главной цели игры, вы должны в совершенстве овладеть управлением. Как же может двигаться и обороняться наш герой?



Всего один неверный шаг, и вас поглотит смертный мрак.

Бег

Перемещается бандикут в трехмерном пространстве не только бегом, хотя надо признать, что это и есть основной стиль движения. Надо просто удерживать клавишу нужного направления, и он побежит, пока вы не отпустите ее.

Шаг

При кратковременном нажатии одной из четырех клавиш крестовины он может сделать четверть шага или шаг, все зависит от длительности нажатия на клавишу.

Движение по диагонали

Чтобы пересекать местность по диагонали, надо удерживать одновременно две кнопки направления движения. Только, конечно, не противоположные.

Подпрыгивание и прыжок в длину

Также наш друг может подпрыгивать и прыгать в длину. Причем длительность прыжка или/и его длина опять же зависит от времени одновременного удерживания кнопок прыжка (кнопка ⊗) и клавиш движения. Вообще, эта функция постоянно используется в игре. Чтобы грамотно и в нужных местах использовать длину прыжка, вы можете потренироваться на первом, не очень сложном, этапе.

Вращение— «вертушка»

Кнопка ⊙ или ⊠ дает возможность бандикуту вращаться, что собственно и является основным оружием. Это движение мы условно назовем «вертушкой». Она используется при отбрасывании врагов, за исключением находящихся на третьем острове бочек и механизмов. Также эта функция потребуется в борьбе с некоторыми боссами. Ее можно эффективно применять одновременно с прыжком.

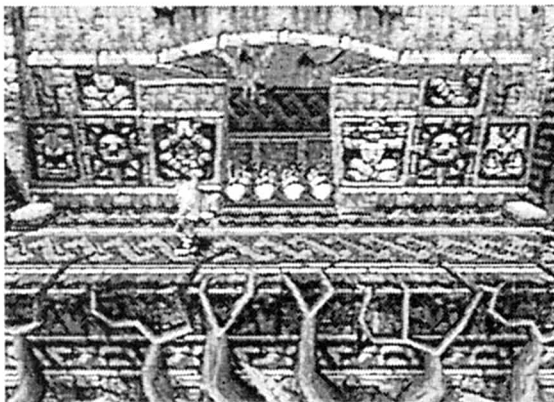
Предметы

Деревянные ящики

Есть практически на всех уровнях, содержат в себе не только яблоки, но и другие полезные предметы. Открывать их можно как прыжком на них, так и «вертушкой».

Яблоки

Либо валяются прямо на земле, либо хранятся в ящиках, заботливо кем-то собранные. При наборе 100 штук вам прибавят одну жизнь.



У входа в овощебазу.

Ящики с вопросительными знаками

В деревянных ящиках с вопросительными знаками могут находиться дополнительные жизни или большее количество яблок, чем в простом деревянном ящике, или портрет одного из персонажей.

Ящики со знаком «стрелка вверх»

В игре вам будут попадаться деревянные и серо-металлические. Они позволят вам прыгать

на них гораздо выше, чем обычно, причем деревянные требуется затем разбить «вертушкой» в момент прикосновения или стоя рядом с ними, а вот серо-металлические разбить невозможно, да и не следует.

Ящики с рисунком маски

Их надо разбивать и подбирать маску, так как она предохранит вас от потери жизни при одной ошибке в процессе игры, если вы, конечно, не свалитесь в яму или пропасть, так часто встречающиеся на пути — при этом указанная маска исчезает. Соответственно, если вы подобрали две маски — у вас два запаса на ошибки.

Золотая маска

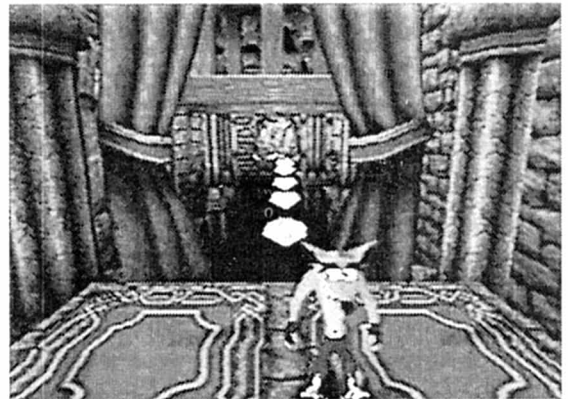
При наборе трех масок герой становится на короткое время неуязвим для врагов: колючек, копий, катящихся камней, механических летающе-прыгающих тварей, зубастых растений, черепах и крабов, аборигенов, а также раскаленных труб, огненных факелов и горячих паровыделений. Также, идя по этапу в «золотой маске», не обязательно разбивать ящики и подбирать их содержимое. Достаточно просто пройти по нему — и все, что в нем есть, перейдет к вам в актив. После окончания действия «золотой маски» у вас в наличии останется две до тех пор, пока вы не свалитесь в пропасть, тем самым потеряв их и одну жизнь, или, подобрав следующую маску, опять получите «золотую».

Портреты персонажей


Аналогично, при наборе трех портретов одного из персонажей вы попадаете на один из бонусных уровней. Так, например, при наборе трех «подружек» вам дается шанс заполучить дополнительные жизни и получить код текущего этапа. При наборе трех портретов Dr. Neo Cortex или Dr. Nintrus Brio вы попадаете на очень сложные бонусные уровни, описание которых вы можете прочитать ниже.

Серо-металлический ящик с восклицательным знаком

Также следует обратить внимание на серо-металлические ящики с восклицательным знаком. При их активизации, то есть прыжке на них или «вертушке» рядом с ними, станут видимыми и материальными деревянные ящики, которые раньше были как бы пустыми и обозначенными белыми линиями или совсем невидимыми. Смело разбивайте появившиеся ящики.



Занавески сомкнутся за вашей спиной. Назад дороги нет.

 *На уровне The Lab эти ящики выполняют функцию ключей к открыванию дверей или смыканию полов.*

Ящик с надписью TNT

В игре есть деревянные ящики с надписью TNT — это ящики с динамитом. К ним стоит относиться очень осторожно, так как если его разбить и вовремя не отойти, то от вашего бандикутика останутся только глаза да кеды.

Полосатые ящики

Ящики в мелкую полоску содержат в себе до десяти яблок, а в некоторых хранятся портреты персонажей игры. Их надо разбивать исключительно прыжками!

Ящики с буквой «С» — Check Point

Эти ящики нужны для сохранения вашей позиции в данном уровне.

⊖ Все ящики желательно разбивать прыжками на них. Если вы разбили ящик и сделали «вертуху» рядом с этим местом, то его содержимое разлетится в разные стороны. Хотя можно разбить ящик «вертушкой», а затем подобрать его содержимое.

Противники и препятствия

Как было сказано выше, на вашем пути будут встречаться разные противники и препятствия.

Противники

Краб

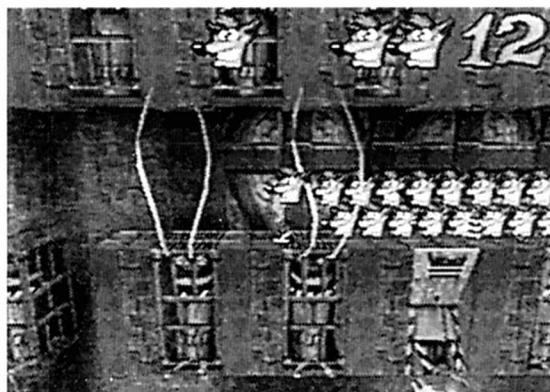
Медлительный противник,двигающийся исключительно поперек экрана. Отбрасывается «вертушкой» или убивается прыжком на него сверху.

Черепаша

Также медленный враг, но двигается по направлению вашего движения. Убивается «вертушкой», а при прыжке на нее переворачивается и становится своеобразным трамплином для более высокого прыжка. Черепашьим трамплином вам придется пользоваться на многих этапах!

Плотоядные зубастые растения

При приближении к ним выбрасывают вперед свои огромные челюсти, пытаясь съесть вас. Будьте осторожны, они очень быстры. Убиваются «вертушкой» и прыжком на них.




17 маленьких Бандикутиков.

Хищные водоросли

Как две капли воды похожие на плотоядные зубастые растения, только растущие на водных этапах. По ним можно проходить, но не стоит задерживаться долго — проглотят. Водоросли не убиваются!

Аборигены с красными щитами

Норовят вас сбросить в пропасть. На них следует сначала прыгнуть и ударить кедами, а затем идти дальше или, используя аборигена в качестве трамплина, подпрыгнуть на нем до какого-нибудь предмета или «вертушкой» отбросить его в сторону.

 *На этапах, где вы будете гарцевать на кабане, аборигены не убиваются!*

Паук

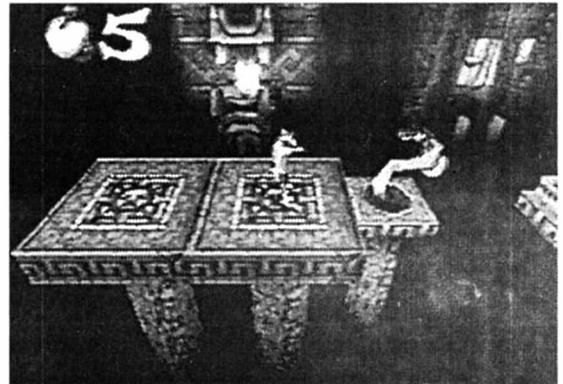
При прикосновении к пауку вы можете потерять жизнь, поэтому его надо убирать с дороги «вертушкой», но чаще всего этот противник используется при преодолении ям и пропастей. Достаточно прыгнуть на него и во время контакта с ним нажать одновременно кнопку прыжка и клавишу направления движения — это увеличит дальность вашего полета. При прыжке на него паук исчезает.

Кобра

Быстрый противник. При приближении к ней пытается ужалить вас насмерть. Убивается «вертушкой» или прыжком на нее.

Летучие мыши

Трудные противники, особенно когда летают стаями. Убиваются «вертушкой», но лучше их вообще не трогать, а выждать, когда они пролетят мимо в каком-нибудь укромном месте. Если вы убьете обе неподвижно висящие летучие мыши, между которыми периодически пролетают стаи таких же мышей, то они перестают курсировать между ними.



Завяжите змею в узелок.

Маленькие ящерицы

Обычно снуют туда-сюда на небольшой платформе, через которую вам надо пройти. Убираются с пути только прыжком на них.

Большие ящеры— единороги

При прикосновении к ним отнимают жизнь или одну «маску», если таковая у вас имеется. Убиваются прыжком на них. Часто используются в качестве трамплина для более высокого прыжка и достижения какой-либо высоко подвешенной цели.

Механические

К ним можно отнести встречающихся на третьем острове медлительных железных «черепах», которые очень легко устраняются с вашего пути «вертушкой» или прыжком на них. На этом же острове есть летающие камеры слежения и антигравитационные ежи. Их невозможно убить, поэтому через них надо прыгать или стараться обойти стороной.

Большие птицы

Скорее являются средством к вашему продвижению (используются как двигающиеся платформы). Для этого нужно всего лишь прыгнуть на них и идти дальше.



Встреча со взбесившейся подопытной зверушкой.

Ассистенты докторов

Будут мешать вашему продвижению на третьем острове. Подразделяются на три вида.

Электрические ассистенты — опасные противники. Периодически заряжаются электричеством. Атаковать их надо «вертушкой» во время перезарядки.

Ассистенты, бросающие колбы со взрывчаткой — этих ассистентов убить легче. Они бросают в вас колбы со взрывчатыми веществами. Надо между бросками подойти к ним вплотную и сделать «вертушку» или прыгнуть на них.

Стреляющие ассистенты докторов — вам придется немного подождать за выступами рельефа стен, когда наступит промежуток между очередью, и попытаться подойти вплотную, а затем сделать «вертушку», а можно сделать прыжок вместе с «вертушкой».

Мужики, кидающие бочки

Убиваются точно так же, как и ассистенты, бросающие взрывчатку.

Заклученные, а вернее их руки, высывающиеся из решеток камер

Успокаиваются на неопределенное время, если вы запрыгнете на руку или сделаете «вертушку».

Противники-боссы

Рару-рару — брюхатый вождь аборигенов с длиннющим деревянным жезлом-посохом. Пробудившись от сна и выйдя на середину своей хижины, он начинает вращать им по кругу, надеясь задеть бандикута. Но вы вовремя перепрыгиваете через посох и выжидаете момент, когда наиболее безопасно прыгнуть на Рару-рару и стукнуть его по голове

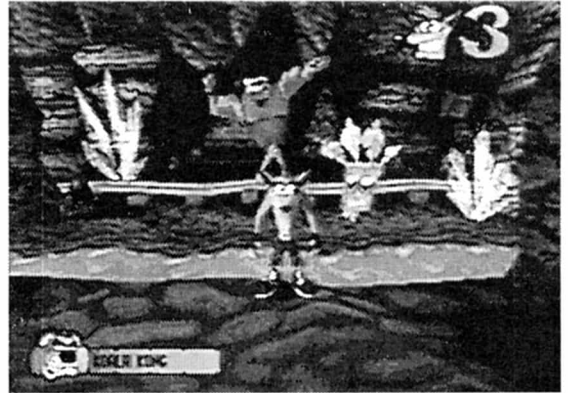
кедами. Достаточно всего трех ударов, как он потеряет равновесие и плюхнется ничком на пол.

Ripper-Roo — развеселая, постоянно прыгающая голубая собачонка. Место вашего поединка — на водопаде, где всего девять жестких платформ, на которых можно уверенно стоять.

Развеселить до смерти Ripper-Roo можно следующим образом: надо запрыгивать на ящики с динамитом, периодически проплывающие мимо. Причем делать это лучше, когда они находятся на середине картинке рядом со средними платформами. После этого вам следует отпрыгивать со средней платформы на дальнюю.

Koala Kong — здоровенный бульдог, вкалывающий в самом сердце вулкана на руднике, добывая изумруды и сапфиры для Dr. Neo Cortex и Dr. Nintrus Brio.

Здесь, в вулкане, свободу вашего передвижения ограничивает лава, текущая поперек экрана, и вам приходится уворачиваться от глыб руды, которую кидает в вас Koala Kong только в одной плоскости: влево-вправо или подпрыгивая на месте. Бульдог, конечно, здоровый, но и у него хватает сил, чтобы швырнуть подряд, то есть довольно быстро, только три куска руды, а четвертый он бросает не с полной силой, и тот остается на вашей стороне. Тут-то и следует подойти к этому куску руды и сделать «вертушку». Он с силой отлетит прямо в Koala Kong, что уменьшит его жизненные способности на одно деление, а их всего четыре.



Когда вам наскучит драться с обезьяной, искупайтесь в реке раскаленной лавы.

☉ *Еще один совет: когда Koala Kong готовится бросить глыбу, стойте на месте и только во время ее полета отходите в сторону или подпрыгиваете в высоту.*

Pinstripe — очень элегантно одетый в европейскую двойку лис — директор бара, но очень негостеприимный по отношению к нашему герою. Почти постоянно ведет прицельную стрельбу из автомата. В коротких перерывах между стрельбой надо прыгать на него кедрами или вращаться рядом с ним. Первые три удара можно наносить, не отходя далеко от Pinstripe. Затем нужно ждать за креслами, пока у лиса от непрерывной стрельбы не перегреется автомат и не заклинит гашетку. В эти короткие моменты передышки и нужно наносить три последних удара, которые делаются с интервалом.

Dr. Nintrus Brio — химик по профессии, достиг немалых высот в своем искусстве по созданию всяких органических тварей, взрывчатых веществ и эликсиров для собственного употребления с целью превращения в монстра немеренных размеров и силы. Первое правило в борьбе с Dr. Nintrus Brio — не подходить к нему близко. Действие происхо-



В поисках средства от облысения.

ко на этот раз без коротких пауз. Затем Dr. Nintrus Brio наконец-то достигнет нужной пропорции и консистенции химического состава своего зелья и примет его внутрь, превратясь при этом в каменного монстра громадных размеров, который от злости будет дубасить своими кулачищами об пол лаборатории. Из-за того, что он не рассчитает силу ударов, с потолка свалится кусок плиты. Встав на плиту, вы сможете без труда прыжком и ударом кед отбросить каменного монстра в конец комнаты. И так всего три раза, и Dr. Nintrus Brio будет повержен.

Dr. Neo Cortex — изобретатель и, собственно, владелец островов. Перед сражением предупреждает вас о своих намерениях покончить с вами и не отдать дирижабль, на куполе которого происходит сражение — единственное средство к спасению, так как весь замок охвачен огнем, и обратного пути нет. Перемещается он перед вами на летающей конструкции собственного изготовления, а также стреляет в вас из плазменного оружия красными, синими и зелеными сгустками энергии. Не пытайтесь прыгать на него — свалитесь с купола. Оружием против Dr. Neo Cortex является его же оружие против вас. От красных и синих плазменных снарядов надо уворачиваться, а в момент пролетания зеленых сгустков плазмы следует сделать «вертушку». Законы физики и геометрии даже в недалеком будущем останутся неизблемыми. «Угол падения равен углу отражения» или «энергия никогда не появляется из ниоткуда и никогда не исчезает в никуда, она лишь переходит из одного вида в другой». Отраженные зеленые снаряды, выпущенные Dr. Neo Cortex, погубят самого доктора вместе с его летающим аппаратом. А вы благополучно спасете из его замка свою подругу и отправитесь на дирижабле восвояси.

Препятствия

На вашем пути их будет целая уйма, мы же остановимся на тех, которые заслуживают особого внимания.

Падающие в бездну платформы

Вы легко отличите их от неподвижных платформ по подрагиванию. Долго на них задерживаться не стоит.

Перевертывающиеся платформы

Переворачиваются от вашей тяжести относительно своего центра, следовательно, на центральной платформе можно стоять спокойно. Обычно состоят из пяти блоков, преодолеть которые нужно в четыре коротких прыжка, то есть: первый прыжок на крайнюю; второй — на центральную; третий — через одну на пятую и последний — на твердую поверхность.



Радость свободного полета. Свист ветра в ушах. Жесткая мертвая земля.

Убирающиеся полы и выдвигающиеся стены

Опасное препятствие! При его прохождении, главное — не торопитесь. Сначала проследите за периодичностью их движения и затем только действуйте.

Подвижные столбы

При их прохождении также не торопитесь. Проследите их периодичность движения. Двигаются они по кругу относительно центрального, неподвижного столба. Яблоки будут указывать направление вашего движения по этим столбам.

Камеры слежения

Вращаются и двигаются в разных плоскостях в зависимости от вашего места нахождения на каком-либо этапе. Если у вас имеется маска, то она исчезнет вместе с данным препятствием при прикосновении к нему.

Антигравитационные ежи

В отличие от железных «черепашек» двигаются в воздухе в различных плоскостях. Преодолеть их надо так же, как и камеры слежения.

Плахи

Равномерно раскачиваются в горизонтальной плоскости на уровнях «Light Out» и «Jaws of Darkness». При прикосновении к ним теряется одна маска, а следовательно, вам придется идти далее без освещения, поэтому будьте осторожны при преодолении этого препятствия.

Последовательность прохождения игры

Вы должны помочь бандикуту освободить из заточения его возлюбленную, что является очень трудной задачей, так как доктора объявили общую тревогу о беглеце, и поэтому вам на пути следования к башне будут препятствовать буквально все, начиная от медлительных крабов и черепах до лишенных воли животных-боссов, подчиняющихся докторам, и аборигенов, населяющих эти острова. Чтобы выполнить задачу, вам предстоит, преодолевая препятствия и откидывая незадачливых врагов, пройти три острова. На первых двух островах вам будут мешать не только всякие животные и плотоядные зубастые растения, но и аборигены, а именно — их умение строить всевозможные ловушки. Кто смотрел сериал «Индиана Джонс», может представить, какие изощренные препятствия вас могут подстергать. На третьем острове к общим неприятностям добавятся летающие и прыгающие механизмы, а также выбросы горячих паров и раскаленные трубопроводы.



«И тебя вылечат».

Для прохождения этапов требуется их изучение. То есть, например, где требуется сделать длинный прыжок, где короткий, где надо прыгнуть, чуть-чуть сместившись при приземлении влево или вправо, где стоит прыгнуть на врага и при ударе об него нажать еще раз кнопку прыжка, тем самым, используя высоту препятствия, увеличить собственную высоту прыжка, чтобы допрыгнуть до какой-нибудь цели или, просто вращаясь, отбросить врага в сторону. Поэтому мы бы разделили игру на два «глобальных» этапа.

Первый и второй «глобальные» этапы

Первый «глобальный» этап

Это прохождение всех трех островов и ознакомление с этапами. По мере прохождения вы должны более-менее сносно научиться управлять капризной собачкой и частично разгадаете секреты этапов, вам будут даваться промежуточные коды, при введении которых все ваши достижения останутся при вас, что, собственно, существенно сократит время для завершения первого «глобального» этапа и, используя последний код, начать второй этап.



⊕ Когда вы будете последовательно преодолевать 30 уровней первого «глобального» этапа, не обязательно разбивать все попадающиеся на вашем пути ящики, кроме ящиков с вопросительным знаком, так как в них могут попадаться портреты вашей подружки. Как было сказано выше, при подборе трех портретов вы попадаете на призовой уровень/этап, при удачном завершении которого вам будет дан код того этапа, где вы собрали эти портреты. Также не стоит особо огорчаться при ошибках, а следовательно, потерях жизней. Главное — дойти до конца данного уровня и приступить к освоению следующего. Если вы потеряете все жизни при прохождении какого-либо этапа, то сможете начать заново данный этап, имея при себе, как и в начале игры, 5 жизней, поскольку Continue, то есть продолжение, в игре не ограничено.

Второй «глобальный» этап





Потребует от вас большей выдержки и виртуозного владения джойстиком. С помощью кристаллов, добываемых вами в процессе освоения второго «глобального» этапа, вы сможете открыть в этих же этапах ранее скрытые ходы и тем самым освоить все 100% комплектации игры.

Для начала игры по преодолению второго «глобального» этапа используйте код, заработанный вами при прохождении уровня The Lab. (О системе кодов и их разновидностях мы расскажем чуть ниже). Если вы забыли его записать, то тогда введите наш, кстати, он может отличаться от вашего: супер код 64 % комплектации игры:



Очередной контрольно-пропускной пункт.

ААХПАПХ ХХАОППОО ОХХХПХХО,

где А — , Х — , П — , О — .

Итак, вы прошли все 30 этапов, замочили Dr. Neo Cortex, тем самым закончив игру, но, к своему удивлению заметили, что при поединке с Dr. Neo Cortex башня и замок, где находится ваша «подруга», пылает пламенем, да что башня — весь остров. И что при прохождении последнего этапа-бонуса у вас всего 63-65 процентов комплектации игры, и вам кажется странным, что на некоторых этапах вы видели разные кристаллы, которые почему-то бесследно исчезали при приближении к ним. Да, действительно, есть другой, более счастливый конец игры, описанием которого мы сейчас и займемся. Для ваших удачных действий по выполнению второго «глобального» этапа необходимо выполнять три главных пункта:

1. Досконально изучить данный этап.
2. Проходя этап, разбить все деревянные ящики, включая ящики с динамитными запалами. Вы понимаете, что их достаточно активизировать и идти дальше, так как они самоуничтожаются. Также необходимо, если на данном этапе имеются серо-металлические ящики с восклицательными знаками, активизировать их, чтобы затем раскрыть вновь появившиеся деревянные ящики. Они тоже идут в количественный зачет разбитых ящиков.
3. Пожалуй, самый трудный пункт. Надо, руководствуясь первым и вторым пунктами, пройти данный этап от начала до конца, не потеряв при этом ни одной жизни, то есть чисто. Только в этом случае при завершении этапа появится надпись Perfect — чистая победа, и в награду вам будет дан один из кристаллов. Если вы, чисто пройдя этап, увидите в конце надпись Great, то на вашу голову свалится то количество ящиков, которое вы не сумели обнаружить и разбить, а это значит, что вам придется еще немного помучиться и вспомнить первый и второй пункты.

Назначение кристаллов

Кристаллы предназначены для полного сбора ящиков по ранее закрытым продолжениям этапов.

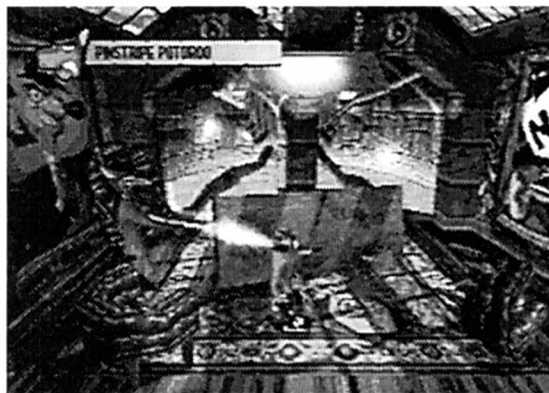
Пример:

1. Проходите чисто этап The Lost City. За это вы получаете зеленый кристалл — изумруд.

2. После прохождения этапа The Lost City вы оказываетесь в меню «карты островов». С помощью крестовины геймпада возвратитесь на этап Jungle Bollers.

3. Теперь при прохождении этапа Jungle Bollers зеленые кристаллы не будут исчезать, и вы пройдете по ним к ранее недостижимым ящикам.

4. Разбейте эти ящики и закончите этап чисто. В этом случае вы получите бесцветный кристалл правильной формы, который пригодится вам на этапе The Great Hall.



Из вас получится отличное жаркое.

Последовательность приобретения кристаллов

Собирать и использовать некоторые кристаллы нужно в определенной последовательности.

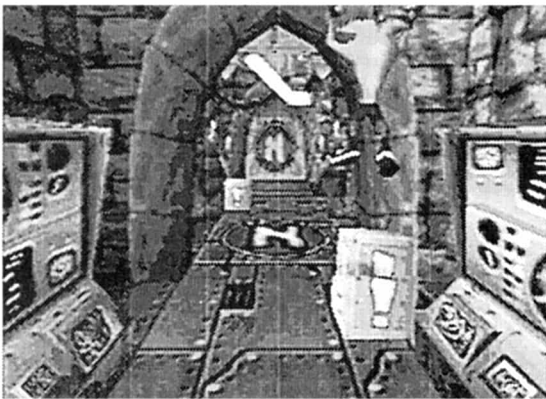
Пройти чисто уровни: Generator room, The Lab, The Lost City, Slippery Climb. Затем Light out и Toxic Waste. Остальные — без определенного порядка.

Получение и использование кристаллов

При чистом завершении этапов на всех уровнях даются кристаллы (кроме уровней с боссами, так как там нет ящиков, и уровней-бонусов), но хотим вас предупредить, что они не одинаковы. Всего их насчитывается 7 разновидностей.

Первый — бесцветный, правильной формы

Используется при прохождении этапа The Great Hall, то есть практически конец игры. Но чтобы пройти этот уровень, надо набрать 20 таких кристаллов. Они прибавляются по одному на уровне The Great Hall, прокладывая вам дорогу к балкону, где томится в ожидании ваша подруга, при чистом прохождении 20-и различных уровней, а именно: N. Saniti Beach, Jungle Bollers, The Great Gate, Boulders, Upstream, Rolling Stones, Hog Wild, Native Fortress, Up the Creek, Temple Ruins, Road to Nowhere, Boulder Dush, Sunset Vista, Whole Hog, Heavy Machinery, Cortex Power, Toxic Waste, The Hight Road, Jaws of Darkness, Fambing In the Dark, Castle Machinery.



Лаборатория безумного ученого забита дорогостоящим оборудованием.

Второй — желтый, правильной формы

Используется на уровнях: Upstream; The Great Gate. Дается при прохождении уровня Generator Room.

Третий — желтый, квадратной формы

Используется на уровне Light Out. Дается на уровне The Lab.

Четвертый — изумруд

Используется на уровне Jungle Bollers. Дается на уровне The Lost City.

Пятый — голубой, правильной формы

Используется на уровнях: Rolling Stones; Cortex Power. Дается на этапе Toxic Waste.

Шестой — розовый

Используется на уровнях: Native Fortress; Road to Nowhere. Дается на этапе Slippery Climb.

Седьмой — сиреневый

Дается на Lights Out. Используется на уровне Boulder Dash.



Все цветные кристаллы даются по одному при прохождении какого-нибудь конкретного уровня, но появляются на используемых этапах во множестве, в отличие от бесцветных кристаллов — бриллиантов.

Прохождение второго «глобального» этапа

Чтобы вам было легче завершить второй «глобальный» этап, вы можете воспользоваться нашими советами, где мы подробнейшим образом постараемся описать все, что сами знаем.

N. Saniti Beach

После побега из лаборатории вас выносит приливом на песчаный берег первого из островов. Именно отсюда и начинаются ваши приключения. Первый этап довольно прост. Вы постоянно углубляетесь внутрь острова и после Check Point можете получить третью «золотую маску», здесь следует ускорить темп игры и без остановки, пока действует маска, бежать по правой дороге у развилки, чтобы не париться с разбитием моста, состоящего из десяти деревянных ящиков. Если у вас получился данный маневр, то после моста идет соединение дорог, и надо вернуться немного назад по левой дороге, так как там останутся еще три ящика, а затем продолжить свой путь.

В конце этапа вам будет любезно предоставлен первый бесцветный кристалл и дан первый супер-код, который отличается от обычного тремя рядами символов вместо одного и дополнительной информацией о наличии в вашем активе количества пройденных этапов, ключей к скрытым уровням, кристаллов, % содержания комплектации игры. Через дробь вы видите, сколько их должно быть при стопроцентном комплекте игры.

Jungle Bollers

Продолжение первого этапа N. Saniti Beach. Катающиеся по горизонтали округлые камни увеличивают трудность прохождения, но не настолько, чтобы описывать это препятствие. На данном этапе есть три портрета вашей подруги, что дает возможность получить код. Для полного сбора «урожая» ящиков необходим зеленый кристалл, при его наличии и удачном прохождении этапа вам дается бесцветный кристалл.

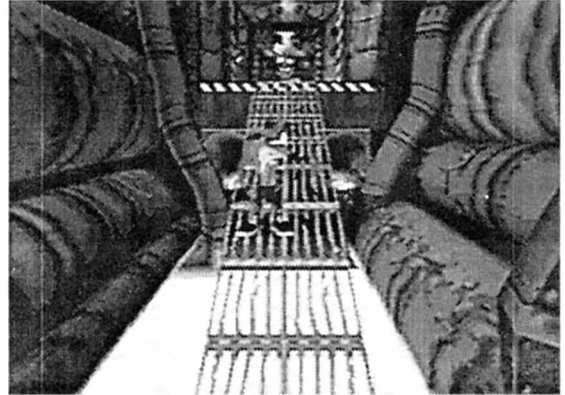
The Great Gate

Перед вами стена — частокол из высоченных тропических деревьев, выстроенная аборигенами для известных целей. Здесь так же, как и на втором уровне, нет особых секретов, но для полного его завершения в наличии требуется иметь желтый кристалл правильной

формы, за что вы получаете очередной бесцветный кристалл. Также на этом этапе имеются три портрета вашей подружки.

Boulders

Вы бежите, сломя голову, по узкому коридору, и времени на повороты и раздумья нет, потому что за вами катится невероятный шарбулдыган, готовый расплющить вас при малейшем замешательстве. Ящичков на пути попадаетея немного, и их следует разбивать «вертушкой» в прыжке. Секретов нет. Если вас не раздавил «мячик», и вы добрались до магической плиты с телепортацией на следующий уровень, то тогда вы получаете кристалл для уровня The Great Hall.



Под ногами журчит кислота.

Upstream

Техника движения аналогична первому этапу, но теперь вы идете и прыгаете по бревнам, травянистым и каменным островкам, листьям от водорослей, кстати, не задерживайтесь на них — утонете, короче, шаг влево, шаг вправо — и вы утопленник, ведь действие этапа происходит на реке. На бревне, где вы окажетесь с самого начала этапа, следует вернуться немного назад, и вы найдете деревянный ящик с маской. Из опасностей вас также подстерегают рыбки-пираньи и красные зубастые плотоядные водоросли. На шелкающих лепестками-челюстями водорослях задерживаться нельзя — сожрут с потрохами и кедами. Для полного завершения этапа требуется желтый кристалл правильной формы, причем появляются они в двух местах. Первое — у травянистого мостика с водопадом. Здесь надо включить сначала ящик с динамитом, а затем, подпрыгнув повыше на ящике со стрелкой вверх, вернуться на мостик. Второе — у завершения этапа. Проследовав по кристаллам, вы без особого труда доберетесь до второй плиты с телепортацией и получите следующий бесцветный кристалл.

Papu-papu

Этап с боссом аборигенов. (Смотри описание этого этапа в разделе «Противники — боссы»).

Rolling Stones

Да! Да! Катящиеся камни. На этапе полнодвигающихся по горизонтали камней, которые методично перекатываются по специальным пьедесталам туда-сюда, а также очень много



Вот вы и добрались до Папу-Папу.

ям и падающих в пропасть столбов, по которым вы передвигаетесь. Трудный этап! На нем имеется три портрета «подружки» и Dr. Nintrus Brio. Дополнительный уровень-бонус — Dr. Nintrus Brio практически непроходим, но если вам удастся добраться до конца, вы получите много дополнительных жизней. В принципе, на его прохождение не стоит тратить время. Для чистого завершения этапа необходим голубой кристалл, и при этом вы получите еще один бесцветный.

Hog Wild

Здесь вам придется промчаться по деревне аборигенов верхом на диком кабане. За удачные скачки между столбами, утыканными шипами и аборигенами с красными щитами, вы получите очередной бесцветный кристалл.

Маленькие советы:

На этапе есть две удлиненные ямы, чтобы их преодолеть, вам нужно прыгнуть на барабан, стоящий перед ямой, и тогда длина вашего прыжка будет достаточной. Скакать мимо аборигенов следует в следующем порядке: справа, слева, справа, справа, слева, справа, справа. А трех кабанов на вертелех надо пройти так: первого — с прыжком, второго — под ним и третьего — с прыжком.

Native Fortress

Еще одна стена — частокол, но более сложная, чем The Great Gate. Она более высокая и напичкана большим количеством препятствий. Здесь имеются факелы-трамплины, которые периодически выпускают снопы огня, поэтому лучше сделайте паузу в движении и присмотритесь к фазам выбросов пламени, а затем действуйте. Советуем вам не откидывать «вертушкой» встречающуюся черепаху, лучше прыгнуть на нее, и тогда она, перевернувшись, станет небольшим трамплином для вас и тем самым поможет вам раскрыть ящик, висящий достаточно высоко для обычного прыжка. Когда вы доберетесь до верхнего уровня частокола, то можете заметить, что не все бревна заострены. Прыгайте туда и смело двигайтесь вдоль частокола влево или вправо, и вы найдете там яблоки и дополнительные жизни (ящичков там нет). Для полного прохождения Native Fortress надо иметь в наличии розовый кристалл, и вы сможете с его помощью не только подняться под облака, но и, походив по ним, найти там недостающие ящички, чтобы завершить этап благопо-



лучно и получить за это кристалл для The Great Hall. На этом этапе ваши приключения заканчиваются на первом острове, и мы переносимся на второй.

Up The Creek

Опять вверх по реке. Аналогичен этапу Upstream, но, естественно, более сложный для прохождения, хотя препятствий на данном уровне практически не прибавилось. Зато есть маленький секрет! На уровне имеется серо-металлический ящик с восклицательным знаком, а значит, есть скрытые ящики. После активизации серо-металлического ящика надо повернуть назад, встать на край травяного островка и дожидаться, пока всплывут водоросли, по которым вы пришли на это место. Затем, пройдя немного назад, вы увидите, что под мостом появились водоросли, а слева на небольшой площадке находится два ящика: с динамитом и со стрелкой. Надо прыгнуть наискосок сначала на водоросли и, пройдясь по ним до ящиков, включить бомбу и уже после этого подпрыгнуть высоко вверх и, сместившись вправо, оказаться опять на мостике. После чего вы удачно завершите этап и получите бесцветный кристалл.

Ripper Roo

Этап с боссом. (Описание смотри выше в разделе «Противники — боссы»).

The Lost City

Потерянный город. Третий этап на втором острове, более близком к вредным заводам и производству Dr. Neo Cortex, находящихся на третьем острове. На втором острове вы уже не встретите немного надоевших вам аборигенов, они переселились подальше от экспериментаторов, на дальний остров, бросив все свои строения и пожитки. Причем, после их переселения прошел не один десяток лет, и выросло уже молодое поколение, которое строило вам козни при вашем путешествии к логову злодеев, но как ни странно, древние ловушки — выдвигающиеся стены и убирающиеся платформы, а также разящие копья — действуют как новые. А населяющие брошенные строения непонятные животные, не то носороги о двух ногах, не то небольшие ящеры с рогом на носу, летучие мыши, а также гигантских размеров пауки и кобры будут не меньше вам мешать, чем аборигены.

В покинутом городе есть два серо-металлических ящика с восклицательным знаком, причем первый вообще не виден. В самом начале этапа вы заметите трехъярусную стену из серо-металлических ящиков, а за ней два деревянных. Чтобы добраться до них, вам необходимо овладеть следующим приемом: надо подойти к самому краю платформы, по которой вы двигаетесь почти без ограничений, и, нажав кнопку прыжка, изменить очень быстро направление движения бандикута три раза, а именно: на себя, влево, от себя. Таким образом, ваш герой окажется со стороны деревянных ящиков. Затем следует их разбить, предварительно запрыгнув на серо-металлическую стену, и попрыгать по ней. Выбравшись из-за стены, аналогичным приемом вы обязаны по дороге добыть эскиз-портрет Dr. Nintrus

Brio, висящий над пустым ящиком, собрать все оставшиеся деревянные ящики, находящиеся в кельях, при этом не забывая подпрыгивать в них, где нет ограничения сверху, то есть потолка. Только тогда пустой ящик у портрета Dr. Nintrus Brio станет осязаемым, и вы сможете, разбив его, допрыгнуть до портрета.

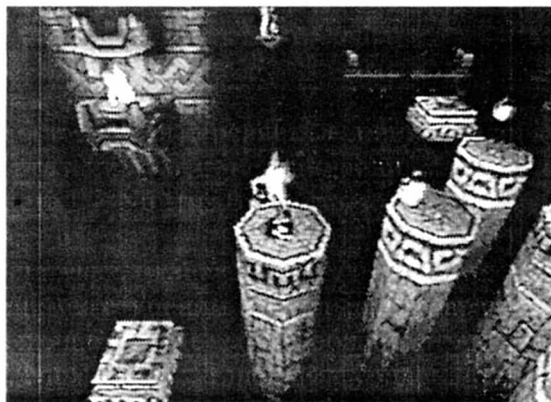
Второй серо-металлический ящик с восклицательным знаком находится после второго Check Point. Поднимаясь вверх по убирающимся ступеням, вы услышите характерный булькающий звук наполняемости деревянных ящиков, где вы их и обнаружите, а после их разбивания добудете третий портрет Dr. Nintrus Brio. Еще один уровень-бонус. Очень труднопроходимый, но при достаточной тренировке выполняемый. При его завершении вы получаете дополнительные жизни. Также на этом этапе есть портреты вашей подружки. За прохождение этого этапа вы получаете изумруд.

Temple Ruins

Довольно трудный этап, так как вам придется передвигаться во всех четырех направлениях по плохо освещенным руинам, единственными жителями которых остались змеи, пауки и летучие мыши.

Этап полон различных ловушек типа падающих платформ, выдвигающихся копий,двигающихся и проваливающихся колонн, загорающихся факелов.

Есть и маленький секрет. Как вы уже наверняка заметили, яблоки иногда показывают вам путь движения. После второго Check Point одно из яблок будет висеть над пропастью, указывая вам путь налево. Идите смело, и под вашими кедами образуется мост, который приведет вас к куче ящиков. Этот этап даст вам бесцветный кристалл.



Шаг влево, шаг вправо - и останется мокрое место.

Road to Nowhere

Дорога в никуда. Очень трудный этап. Вы идете по старому подвесному веревочному мосту, где больше половины досок сгнило от времени и свалилось в бездну. Другая половина кое-как еще держится, но стоит раз наступить на них, как они ломаются от вашей тяжести и улетают вниз на дно пропасти. Только десять процентов досок способны держать ваш вес. Подвесная дорога вся окутана густым белым туманом и проходит высоко в горах, поэтому на вашем пути встречаются обледеневшие скользкие доски, а также вашему движению будут мешать плохая видимость и снующие вперед-назад неизвестно откуда взявшиеся кабаны. Черепахи помогут вам перепрыгнуть особо длинные расстояния между досками,

нужно всего лишь перевернуть их и, высоко подпрыгивая на них, сделать движение вперед. На этапе имеются ящики с портретами вашей подружки. Для полного прохождения этапа требуется иметь розовый кристалл. На нем вы уедете вправо к заброшенному замку.

Чтобы собрать все ящики, нужно соблюсти следующую последовательность:

1. Пройти мимо ящика с бомбой и найти второй, находящийся чуть дальше.

2. Подпрыгнув под ним, сразу отойти в сторону.

3. Вернувшись к первому, вы обнаружите появившийся еще один ящик рядом с ящиком с бомбой. Он поможет вам допрыгнуть без потери маски или жизни до находящегося над ящиком с бомбой серо-металлического ящика с восклицательным знаком. Активизировав его и не разбивая ящика с TNT, вы заполните второй ящик-ступеньку.

4. По ящикам-ступенькам вам надо забраться на верх серо-металлической платформы из ящиков, висящей довольно высоко. В центре этой платформы вам надо активизировать ящик с восклицательным знаком, просто подпрыгнув на нем.

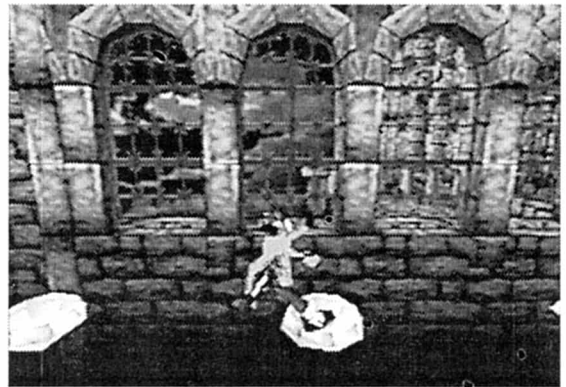
5. Вновь образовавшиеся ящики, находящиеся неподалеку, следует разбить и только затем активизировать два ящика TNT.

6. Вернуться на веревочную дорогу на розовом кристалле и продолжить путь.

В конце этапа перед плитой телепортации вы увидите еще один розовый кристалл, который перенесет вас через эту плиту. Сделайте один шаг в бездну, и под вами появится крепкая доска. Затем длинный прыжок вперед, шаг и еще длинный прыжок. Эта техника движений приведет вас к еще не разбитым ящикам. Вернуться оттуда не составит труда, так как доски, по которым вы пришли, останутся на том же месте. За прохождение этапа получаете прозрачный кристалл.

Boulder Dush

Этап, аналогичный Boulders, только более сложный. Даже не задев ни одной преграды типа невысокого деревянного заборчика или деревянного могильного креста, у вас сложится впечатление в конце этапа, что катящийся каменный шар вот-вот вас задавит. Там же, в конце, у плиты телепортации вы обнаружите, что для полного завершения этапа необходимо иметь сиреневый кристалл, который унесет вас в подземелье с необычным неоновым светом, где вы и найдете недостающие для комплекта уровня ящики. Здесь, как и в большинстве этапов, вас ждет прозрачный бриллиант.



Внизу зияющая бездна.



Sunset Vista

Второй заброшенный город, с еще большим количеством ловушек. Спешить при прохождении этого этапа не стоит. Прежде чем пройти какое-нибудь препятствие, типа выдвигающихся стен и убирающихся полов, как следует присмотритесь к периодичности их выдвижений, и только после этого действуйте сами. Быстро преодолевать надо пятиступенчатые платформы, переворачивающиеся относительно центра, путем многократных прыжков. На уровне есть три портрета Dr. Neo Cortex и вашей подруги. Уровень- бонус с Dr. Neo Cortex надо во что бы то ни стало пройти. При его прохождении не старайтесь разбить все ящики, главное — дойти до конца, и тогда Dr. Neo Cortex ничего не останется сделать, как отдать вам ключ от дополнительного уровня Whole Hog, находящегося на этом же острове, у этапа Boulder Dush.

Whole Hog

Дополнительный запертый этап. Второй забег на кабана. При успешном прохождении вы получите бесцветный кристалл, за завершение Sunset Vista — такой же.

Koala-Kong

Сражение с боссом в вулкане. (Смотри описание выше в разделе «Противники — боссы»).

Heavy Machinery

Первый этап на третьем острове — владения наших злосчастных экспериментаторов. На этом этапе нет животных, он не очень трудный, так как механические роботы медлительны, хотя их невозможно убрать со своего пути прыжком или «вертушкой», за исключением ползающих по платформе существ, напоминающих заводных черепашек.

В начале этапа есть секрет. Приблизительно в шестом промежутке между платформами, по которым вы идете, вы заметите внизу экрана две подвешенные в воздухе мешалки с шипами по всему диаметру — антигравитационных ежей. Надо прыгнуть вниз между ними, и там вы найдете три ящика.

На этапе есть три портрета Dr. Nintrus Brio и вашей подружки. При завершении этапа получаете бесцветный кристалл.

Cortex Power

Сила Dr. Neo Cortex. Полное завершение этапа требует иметь при себе голубой кристалл. Этап очень трудный. В нем имеются развилки дорог, по которым надо ходить в определенной последовательности. Трудность прохождения этапа усугубляется еще и необычным ракурсом картинки действия — видом сверху.

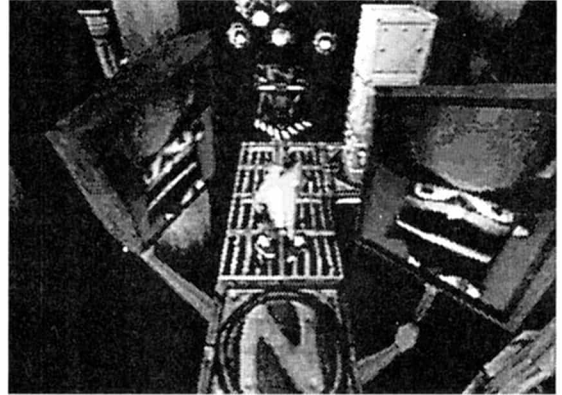
1. На первой развилке уйдите вправо и разбейте ящик, но не углубляйтесь дальше по этой ветке, а вернитесь обратно и идите по левому коридору.

2. Сделайте такой же маневр при следующей развилке, но на этот раз начните с левого крыла, а путь продолжите по правому.

3. При соединении дорог, вернитесь назад по правой, и, дойдя до развилки, продолжите движение на себя. Дойдя до ящиков с буквой «С», вернитесь обратно к развилке и загляните в правое крыло. Там должны быть ящики и в том числе с восклицательным знаком.

4. Вернитесь к началу пункта 3 (перед вами будет ящик с буквой «С») и идите вперед. Дойдя до следующего соединения дорог, вернитесь обратно, прокатываясь на кристалле в левое крыло. Там вы обнаружите мост из ящиков. Простых и с надписью TNT. Активизируйте один из ближайших ящиков TNT и возвращайтесь обратно к соединению дорог.

5. Разбив все ящики, вы получите бесцветный кристалл.



Узок мост над морем тьмы.

Generator Room

Этот этап не особо сложный. Вам придется ходить по движущимся и улетающим в бездну платформам, на которых не стоит долго задерживаться. Передвигаться по этапу вам придется во всех четырех направлениях. После второго ящика с буквой «С» надо обязательно активизировать ящик с восклицательным знаком, и чуть дальше вы обнаружите мост на платформу с яблоками и ящиками. Долго на ней тоже нельзя стоять, поэтому действуйте побыстрей. На этапе имеются портреты вашей подружки. Собрав все ящики, вы получите желтый кристалл правильной формы.

Toxic Waste

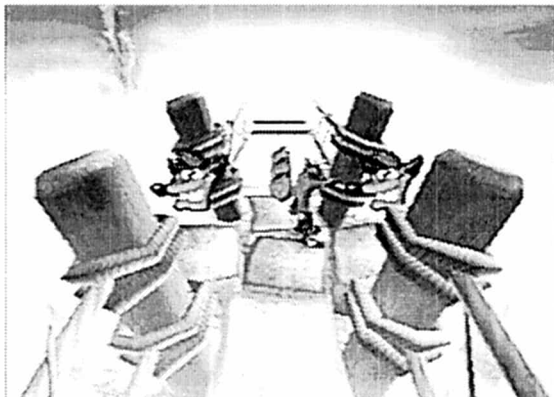
Особых премудростей на этом этапе не требуется, так как вам придется двигаться почти по прямой. Перепрыгивайте через желтые бочки и, выбрав удачный момент, атакуйте прыжком с «вертухой» мужиков, бросающих бочки.

Изучив амплитуду полета прыгающих бочек с ядерным значком, при движении делайте паузу, когда они будут находиться в верхней точке полета, то есть перелетать над вами.

На этапе имеются портреты подруги. За его удачное прохождение вы получите голубой кристалл.

Pinstripe

Босс в баре. (Смотри описание выше в разделе «Противники — боссы»).



Мост в белое безмолвие.

The Night Road

Вторая веревочная лестница, проходящая высоко в горах. Сложность этапа состоит в больших количествах прыжков по черепахам, обледеневшим доскам и меньшем количестве еще не сгнивших от времени перекладин.

Этап надо начать с движения на себя. Делая шаг и длинный прыжок в пустоту (несколько раз), вы достигнете по «скрытым доскам» еще одной площадки с ящиками. За прохождение этапа вы получаете бесцветный кристалл.

Slippery Climb

Хорошая погода на островах, так благоприятно действующая на настроение, на этот раз изменилась на проливной дождь с молниями и раскатами грома. Мы надеемся, что, несмотря ни на какие трудности, вы одолеете и этот трудный этап. Прыгание по птицам — это поможет вам добраться до заветной цели. Обязательно заходите во все углубления стен замка-тюрьмы и не бойтесь упасть с края платформы, если вы делаете движение на себя, все равно не получится. На этапе есть три портрета Dr. Nintrus Brio, где на уровне бонуса можете получить дополнительные жизни, хотя он также практически непроходим. В конце этапа вас ждет розовый кристалл.

Lights Out

Вы находитесь внутри замка, где горящие свечи почти не освещают помещения, а в некоторых коридорах их вообще нет. Но у вас есть полуволшебная маска, которая ненадолго, но очень даже сносно подсветит вам дорогу. Действовать надо быстро, пока не кончилось магическое свойство маски, или идти в темноте, благодаря наизусть заученной дороге. Для чистого прохода этапа вам нужно иметь желтый кристалл квадратной формы, который поднимет вас на вершину башни, где, собрав ящики, вы благополучно завершите этап, получив при этом сиреневый кристалл.

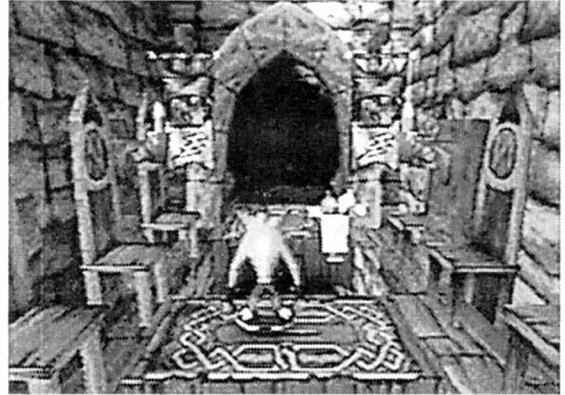
Jaws of Darkness

Вы получили навыки на этапе Temple Ruins, и Jaws of Darkness не составит для вас особого труда. Имея при себе голубой кристалл, вы откроете чуть ли не четверть скрытого от вас ранее этапа. На этом же этапе вы соберете три портрета Dr. Neo Cortex и, пройдя бонус, получите второй ключ от дополнительного уровня Fumbling In the Dark.

В бонус к Dr. Neo Cortex обязательно нужно приходить минимум с одной маской, так как вам придется стоять на ящике с бомбой и ждать, пока она, взорвавшись, не задействует ящик с восклицательным знаком, а тот, в свою очередь, выстроит перед вами дорожку из ящиков к завершению бонуса.

Обращайте внимание на висящие в пустоте яблоки — это скрытые пути к дополнительным ящикам, а также старайтесь убивать очковых кобр прыжком на них, только тогда вы сможете собрать три портрета Dr. Neo Cortex. На этом этапе, для закрепления достигнутой позиции, есть портреты подруги.

В конце этапа вы получите бесцветный кристалл.



Тьма в конце туннеля.

Fumbling In the Dark

Дополнительный запертый этап. Продолжение уровня Lights Out. Начало этапа с подвохом. Взяв маску, надо двигаться не вперед от вас, а на себя. Научившись движению, огибающему выступы арочных проемов, вы найдете семь ящиков. Маневр надо сделать так же, как и на этапе The Lost City, то есть в момент прыжка поменять три раза направление движения, разумеется, в соответствующую сторону.

В конце этапа делайте длинные прыжки по паукам, и тогда вы заработаете прозрачный кристалл.

Castle Machinery

Этап без особых секретов, как две капли воды похожий на Heavy Machinery. Если вы имеете зеленый кристалл, то, поднявшись на нем, соберете за раз аж 26 дополнительных жизней, а спустясь, можете сразу выйти из этапа, встав на плиту телепортации. Но, чтобы собрать все ящики, вам потребуется мастерское владение управлением бандикутом, так как после третьего ящика с буквой «С» в воздухе будут висеть два ряда ящиков, которые обязательно нужно разбить все. Мы хотим подсказать вам наиболее, на наш взгляд, подходящий для данного случая вариант действий:

1. Разбейте три первых ящика в верхнем ряду и, пропустив четвертый, прыгните на пятый, пропустив шестой — на седьмой и затем на противоположную твердую платформу.

2. Начните движение в обратную сторону по оставшимся в верхнем ряду ящикам.

3. Разбив бывший четвертый, прыгайте на нижний уровень ящиков. При ударе о каждый из них не забывайте нажимать на кнопку прыжка. Только в этом случае вы сможете

подлететь на достаточно высокое расстояние, чтобы достичь той твердой платформы, с которой начали движение.

Еще один совет. Перепрыгивайте через подвешенные «кинокамеры», стоя на ближнем к вам краю платформы. За ваши усердия вы будете вознаграждены бесцветным кристаллом.

Dr. Nintrus Brio

Лаборатория Dr. Nintrus Brio. (Смотри описание выше в разделе «Противники — боссы»).

The Lab

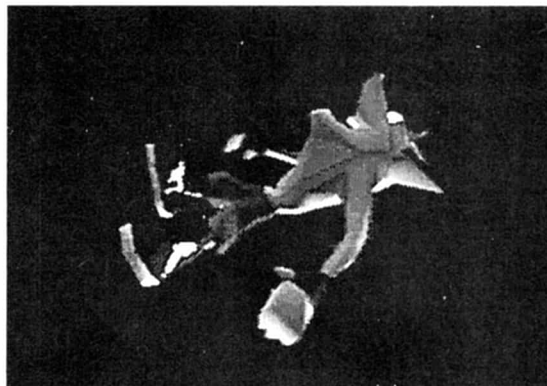
Лаборатория. Короткий, но очень трудный этап. Чтобы задвинуть пол или поднять металлические двери, вам придется в движении, лучше «вертушкой», проходя мимо, активизировать серо-металлические ящики с восклицательным знаком. В середине этапа, там, где перед металлической дверью лежит целая куча ящиков с динамитом, вам придется, прыгнув на них, отойти назад в прыжке и в сторону на боковую неподвижную узкую площадку, чтобы дожидаться, когда произойдет «ба-бах», а затем продолжить свой путь.

Пройдя две трети этапа, вы окажетесь перед электродами, периодически пропускающими заряды электричества и, главное, длинным раздвигающимся полом. Выбрав момент для прыжка, пройдите по нему до середины и прыгните в сторону на небольшую, но ровную площадку. Дождавшись там, пока пол снова сомкнется, пройдите по нему дальше. В самом конце, перед плитой телепортации, сделайте два коротких прыжка на ящики с динамитом, а последний, усиленный повторным нажатием кнопки прыжка — длинный — и вы у цели.

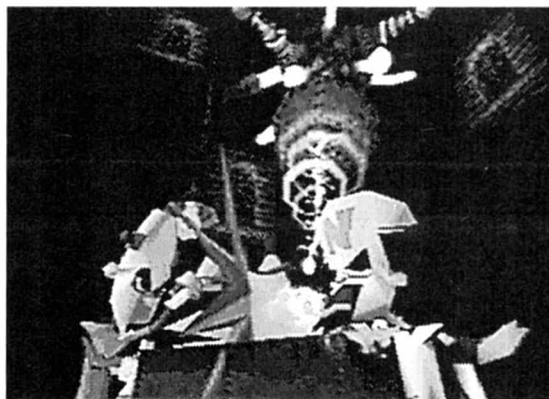
За прохождение этого трудного этапа вы получите желтый квадратный кристалл.

The Great Hall

Теперь, имея при себе комплект бесцветных кристаллов в количестве двадцати штук, собранных на предыдущих этапах, у вас есть возможность посмотреть более счастливый конец игры. Пройдя по ним и не встретив на пути никаких трудностей, вы найдете свою воз-



Низвержение в небытие.



Безумным ученым надо давать молоко за вредность.



любленную, одиноко ждущую вас на балконе башни. А потом покинете вместе с ней эти острова верхом на громадной птице.

Dr. Neo Cortex

Битва на куполе дирижабля. (Смотри описание в разделе «Противники — боссы»). При прохождении второго «глобального» этапа данный уровень выпадает из смысла игры.

Система кодов

Система кодов в данной игре довольно проста. Она подразделяется на два вида: простые коды и супер-коды.

Простые коды

Они обычно даются при прохождении первого «глобального» этапа после удачного завершения одного из уровней-бонусов с участием вашей подруги. Состоят из одного ряда символов, которые есть на вашем джойстике с правой стороны, то есть кружочков, квадратиков, треугольников и крестиков. При введении последнего кода у вас остаются открытыми все раннее пройденные этапы по которым вы сможете свободно перемещаться и заходить в любой из них, беря там маску или жизни, а затем возвращаться на интересующий вас этап.

Комплект простых кодов:

2% — ○, □, ○, □, ○, ○, △, □.

6% — ○, ×, □, △, ○, □, □, △.

11% — □, □, ×, □, □, △, ×, △.

13% — ×, □, ×, ○, ×, □, △, ×.

18% — □, □, △, ×, ○, ○, ×, △.

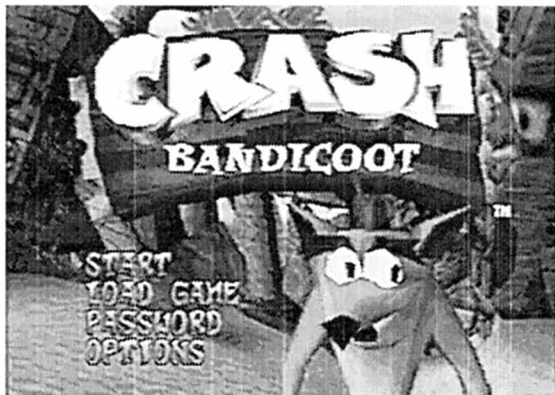
22% — ○, □, □, ○, ○, ×, ×, ×.

27% — ×, ○, ×, ○, ○, ×, □, ○.

31% — □, ×, △, △, ×, □, ×, △.

36% — ×, □, ×, □.

38% — □, □, ×, △, ×, □, ○, ×.



Портрет собаки в интерьере главного меню.

Супер-коды

От простого отличаются тремя рядами символов. Содержат в себе дополнительную информацию о наличии в данный момент количества кристаллов, ключей от запертых этапов и освоенных вами уровней. Даются при чистом прохождении любого из этапов. Причем, достаточно получить один супер-код и после завершения этапа-бонуса с подружкой тоже будет даваться супер-код.

Пример супер-кода:

52% — Super — \triangle , \triangle , \circ , \times , \times , \square , \square ,
 \circ , \square , \triangle , \triangle , \times , \times , \circ , \circ , \square , \circ , \square , \triangle ,
 \square , \times , \times , \times , \circ ,

Заключение

По сложности прохождения данной игры мы бы присвоили ей ранг трудной, а значит, интересной. Ведь, что может сравниться с моральным удовлетворением, когда очередной этап, так зливший вас, оказывается позади, а впереди — следующий, так заманчиво интригующий и одновременно пугающий своей непреодолимостью.

Надеемся, что наши советы помогут вам в решении возникающих вопросов при прохождении «Crash Bandicoot». Желаем вам приятно отдохнуть за игрой, а для особо нетерпеливых предоставляем суперкод 100 % комплектации, исключительно для общего обозрения карты островов:

AAAAХПАА ААПХАОАА АОПАХХХХ, где:

A — \triangle

X — \times

П — \square

O — \circ

Несколько секретных кодов

Выбор уровня

В режиме карты нажмите \uparrow + L1 + L2 + R1 + R2 , повторите это и после этого нажмите \leftarrow + L1 + R2 .



Отладочное меню

Когда появится логотип фирмы-изготовителя (Naughty Dog), удерживайте нажатыми **↑+⊗** до тех пор, пока не появится титульный экран. Удерживая нажатым **←**, нажмите **⊠**, **⊡**, **⊢**, **▶**. В процессе игры сделайте паузу и нажмите **↓**, **⊗(26)**, **↓**. Звук выстрела послужит подтверждением.

Коды к Game Shark

Level Select (Выбор уровня) 800619480020
Master Code (Мастер код) d005c89c0014



DRAGON'S HEART

Сердце дракона

ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Производитель FunCom
 Издатель Acclaim
 Год 1996
 Размер 1 CD
 Размер сохраненной игры 1 блок

УПРАВЛЕНИЕ



СУТЬ ИГРЫ

Двумерный боевик - вид сбоку. Мир фэнтези и драконов. Все персонажи заранее сняты на видеокамеру. Удачное смешение единоборства и динамики - своих врагов вы должны побеждать, мастерски владея мечом.

МОРАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ

Как говорится: анимированное насилие. Хоть крови не так уж и много, зато трупов предостаточно. Насилие не цель, а средство.

Изображение



Играть в первый раз



Звук



Играть снова и снова



Сюжет/концепция



Играть с друзьями



ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ



любознательно



Трогательный, романтический сюжет. Отличная играбельность. Наконец-то неплохая аркада, мало их.



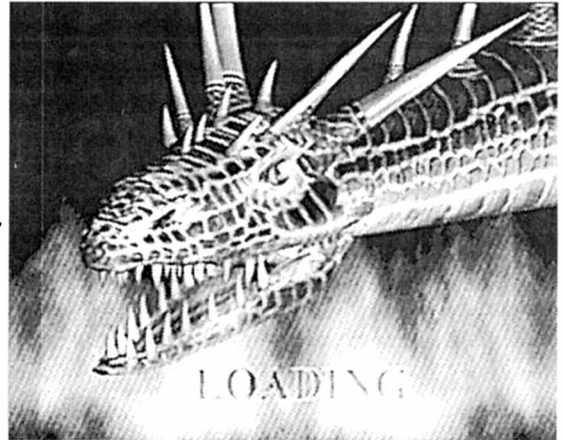
Проблема с анимацией - движения персонажей слегка угловаты. Никаких особенно творческих нововведений.



Неплохая "платформенная" игрушка, где не нужно непрерывно нажимать кнопку "огонь", а необходимо планировать тактику ведения боя.

В последнее время выходит все больше аркад с «видом из глаз», и практически забыты платформенные двумерные аркады. Поэтому каждое их появление достойно внимательного рассмотрения. Dragon Heart продолжает славную традицию игр в стиле Golden Axe. Эта игра отличается прежде всего отличной оцифрованной графикой. Задний план и персонажи засняты на камеру достаточно качественно. К сожалению, для персонажей сделано не очень много кадров, поэтому их движения резковаты. Игра отличается от классики жанра некоторыми нововведениями. Например, ваш герой теперь устает, и для успешного прохождения игры недостаточно непрерывного махания мечом. К недостаткам игры можно отнести невозможность записываться во время прохождения уровня.

Одной из особенностей игры является то, что она была сделана по мотивам одноименного фильма, так что сюжет игры довольно интересен. Главный персонаж — сэр Боуен (Bowen), известный как мастер меча и хранитель Старого Кодекса. Он состоял на службе у короля Фрейна (Freyn), где основной его обязанностью было обучение воинскому искусству молодого принца Эйнона (Einon). Все было хорошо до тех пор, пока не восстали жители одной из деревень. Король Фрейн поехал подавлять восстание, но попал в ловушку и был убит. Принц помчался за отцом и был смертельно ранен. Его мать, королева Айслинн отнесла умирающего принца в логово дракона Драко (Draco). Умирающий принц дал Драко клятву править страной мудро и справедливо, за что старый дракон отдал Эйнону половину своего сердца. Принц быстро пошел на поправку, но к сожалению, сердце дракона пробудило в принце кровожадного зверя. Он забыл о клятве и перестал слушать своего наставника. Сэр Боуен поклялся остановить тирана.



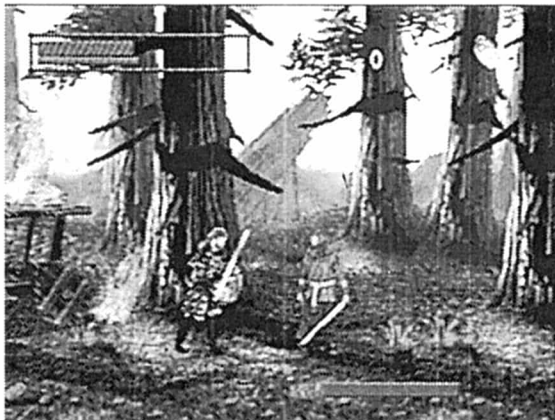
А это голова дракона.

Управление

Основное меню

New Game

Начать новую игру.



Эйнон вышел на тропу войны.



Смерть поджигателям!

Practice (тренировка)

Выбрав эту опцию, вы попадаете на тренировочное поле, где вам предстоит провести тренировочный бой с принцем Эйноном.

Load Game

Загрузить предыдущую игру.

Password — ввести пароль

После каждого уровня вам дается пароль. Так как слотов для записи немного, то эта опция очень полезна. Иногда бывает необходимо переиграть какой-нибудь уровень, и если нет такой записи, то удобней ввести пароль, чем переигрывать сначала. При введении пароля все ваши предметы и жизни сохраняются.

Option

Игровые опции.

Controls — опции настройки управления игрой.

Redefine Controller — переустановить управление.

Exit — возвращение в меню опций.

Audio Test — прослушивание аудио сопровождения к игре.

Sound Test — проигрывание звуковых эффектов. Выбрав это меню, вы сможете прослушать любой из имеющихся в наличии звуковых эффектов.

Music Test — проигрывание CD треков. Здесь можно прослушать любую мелодию из игры.

Audio Setup — настройка громкости.

Main Menu — возврат в основное меню.

Меню после прохождения уровня

После того как вы прошли уровень, появится экран с информацией о результате прохождения уровня и несколькими опциями.

Статистика

В самом верху экрана идет название уровня и количество убитых врагов в процентах.

⊕ *Вообще полезно убивать всех врагов, так как после их смерти появляются монетки, которые потом вы сможете использовать в магазине (Shop).*

Надпись « % of quest finished » показывает в процентах — сколько вы прошли от всей игры.

Continue

Продолжение игры.

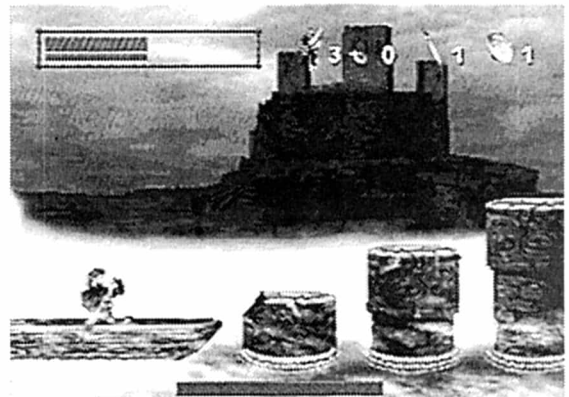
Visit Shop (посетить магазин)

В магазине можно купить «жизнь», рог и все виды стрел. Слева показано изображение предмета, затем количество имеющихся предметов и еще правее — сколько куплено и цена.

Управление в игре

По умолчанию в игре используются следующие клавиши:

- ← движение влево.
- движение вправо.
- ↑ эта клавиша используется при выполнении ряда ударов и прыжков.
- ↓ присесть.
- ⊗ мощный удар.
- удар с плеча.
- △ прыжок.
- удар назад.
- R1** блок. Блок является важным приемом и без применения блока бывает очень трудно выиграть некоторые схватки. На выполнение блока не требуется затраты сил.
- L1** смена оружия. Нажатием



Следующим средством передвижения будут ноги.

кнопки **(L1)** вы можете поменять оружие. Всего в игре присутствует 2 вида оружия — меч и лук. Меч вы получаете с первого уровня, тогда как лук вам еще предстоит добыть, но об этом позже.

(L2) использовать рог.

Рог дает вам возможность позвать на помощь. Драко прилетает и испепеляет всех врагов на экране. Рог нельзя использовать во время драки с боссом и на некоторых уровнях.

(R1) выбрать предмет.

При нажатии на эту клавишу перед вами появляется Inventory. В левой части экрана приведена справочная информация о том, сколько у вас жизней, количество собранных монеток, количество здоровья и сколько у вас рогов. В правой части вы можете выбрать тип стрел из имеющихся в наличии.

Бег выполняется двойным нажатием на кнопку, обозначающую направление движения. Применяется для длинных прыжков и для собственно бега.

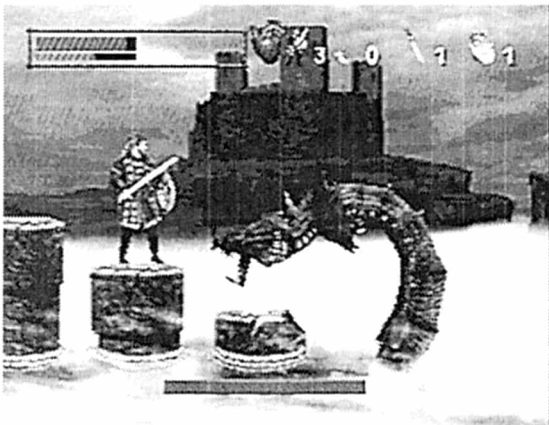
Кувырок выполняется нажатием на кнопку, обозначающую направление движения и на кнопку **(A)**.

О выполнении спецударов вы узнаете чуть ниже.

Вид игрового экрана

Индикатор уровня здоровья

Расположен в верхнем левом углу. Выполнен в виде полосы красного цвета. Вообще там две полосы, но та, что расположена повыше, показывает здоровье. После смерти вы окажетесь либо в начале уровня, либо в специальном месте.



Эйнон у Каталы сегодня на остренькое.

Индикатор усталости

Расположен под индикатором здоровья. Нормального цвета — зеленый. Когда индикатор становится красным, спецудары недоступны. Когда полоска совсем исчезает, ваш герой опирается на меч и пытается хоть немного отдохнуть, выходя на время из-под вашего контроля, вследствие чего становится абсолютно уязвим для вражеских атак. Поэтому полезна

такая комбинация: 3 — 4 удара и блок, чтобы ваш персонаж отдохнул. При выполнении блока сэр Боуен не устает.

Сердце

Расположено справа от индикаторов жизни и усталости. Появляется, когда сэр Боуен совсем устал, и дела его плохи. При появлении сердца рекомендуется сразу использовать блок.

Фигурка воина с мечом

Расположена правее сердца. Показывает количество жизней.

Золотое кольцо

Находится правее фигурки. Означает количество монеток, которое вы собрали.

Меч

Показывает силу вашего удара. Сила удара повышается посредством подбирания предметов.

Щит

Показывает уровень вашей защиты. Также повышается посредством подбирания предметов.

Индикатор здоровья врага

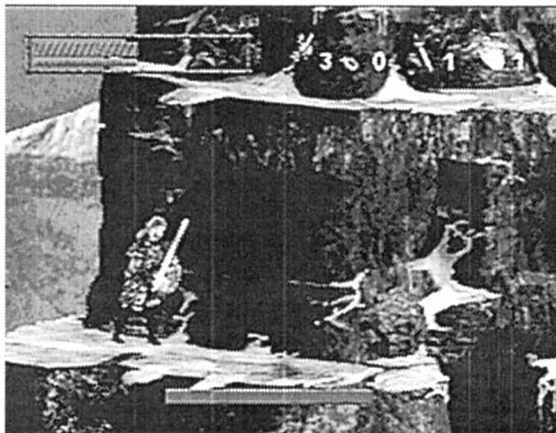
Синего цвета, расположен в правом нижнем углу. Появляется, когда в поле вашего зрения есть враг. Этот индикатор присутствует как у рядовых врагов, так и у боссов.

Описание ударов

Обычные удары

Мощный удар

Отнимает больше жизни, чем удар с плеча, но обладает небольшим радиусом поражения. Единственное достоинство — это то, что если применить его вблизи от врага, то враг упадет. Практически не требует усилий.



«За камнепадом ревет камнепад.»

Удар с плеча

Обладает большим радиусом поражения, чем мощный удар, но отнимает меньше жизни у противников. Однако, из-за скорости выполнения удара, рекомендуется как основной удар. Требуется очень малых затрат.

Удар вверх

Выполнение: ↑ + ◎.

Отлично подходит для поражения врагов, находящихся выше вас.

Удар в приседе

Выполнение: ↓ + любой удар мечом.

Наиболее часто используемый удар в игре. Лучший удар по соотношению урон/затраты.

Удар в прыжке

Выполнение: ↑ + ◎.

Удар назад

Полезен для быстрой атаки врага, находящегося сзади. При добивании таким ударом на месте врага появляются две монетки.

Специальные удары

Специальные удары доступны только после общения с определенными персонажами игры и когда индикатор усталости зеленого цвета.

Ураганный удар с плеча

Выполнение: ↑ + вперед + ◎





Отнимает примерно в 2 раза больше здоровья, чем обычный удар с плеча. При добивании противника этим ударом, на месте трупа появляются сразу 2 монеты. От выполнения такого удара ваш герой сильно устает.

Восьмерка.

Выполнение: ↑ + ↑ + (X).

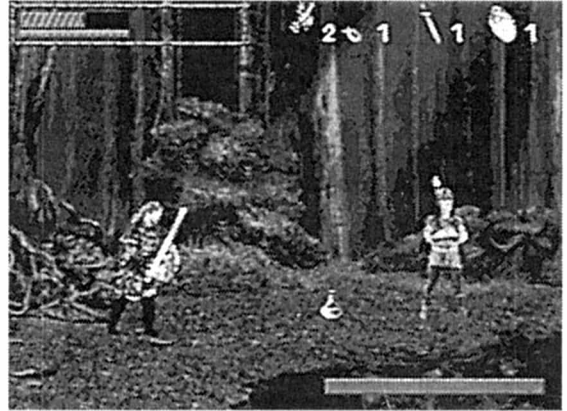
Отнимает еще больше здоровья у врага, чем ураганный удар, но обладает меньшим радиусом поражения и требует больших затрат усталости.

Стрельба из лука

Из лука можно вести стрельбу в разных направлениях. Для этого, удерживая кнопку , выберите направление стрельбы клавишами  и . Стрельба из лука осуществляется кнопкой .

Предметы

Предметы могут находиться в бочках, потайных ходах или же просто лежать на поверхности. Чтобы достать предмет из бочки, нужно ударить по ней мечом. Для взятия предмета достаточно пройти по нему. Если бочка окажется пустой, сразу отбегайте, так как через некоторое время она взорвется. По истечении определенного времени предмет исчезает.



Хватай, пока холодненькая!

Золотистый кубок

Частично восстанавливает здоровье.

Сосуд с синей жидкостью

Полностью восстанавливает индикатор усталости.

Меч, стоящий вертикально

Увеличивает силу удара на одну единицу.

Меч, стоящий под углом

Временно увеличивает силу удара на две единицы.

Серебристый кубок

Полностью восстанавливает здоровье.

Меч с золотистым сиянием

Ненадолго увеличивает силу удара до 99 единиц. Подобрал такой меч, вы сможете одним ударом испепелять рядовых врагов.

Коричневый кубок

Дает на некоторое время неуязвимость от ударов врагов, но не от падения в пропасть, реку и т.д.



Поле брани - ругаться разрешено.

Щит

Увеличивает степень защиты на две единицы. Временного действия.

Кольчуга

Повышает защиту на одну единицу.

Надпись «1 up»

Подобрав ее, вы получаете жизнь. Встречается в основном в потайных ходах.

Рог

Дает возможность вызвать Драко. Можно купить в магазине.

Колчан со стрелами

В колчане находится пять простых стрел.

Простая стрела

Выглядит как стрела с тусклым наконечником. Самая маломощная стрела в игре.

Скоростная стрела

Стрела с ярким наконечником. Отличается от простой стрелы скоростью полета и большей убойной силой.

Тройная стрела

То же самое, что и обычная стрела, но при выстреле разлетается в три стороны.

Огненная стрела

Стрела с огнем на конце, очень мощная. Рядовой противник сразу сгорает.

Стрела-граната

Стрела с серым мешочком перед наконечником. При попадании в цель взрывается.

Противники

К сожалению, все противники в принципе ничем не отличаются друг от друга по манере ведения боя, и возникает ощущение, что вы деретесь с одним и тем же противником, отличающимся только внешним видом. Поэтому тактика против большинства врагов простая — подойти поближе и ударить в приседе.

Стражник

Одет в коричневое одеяние. Очень слаб, редко ставит блоки. Появляется с первого уровня.

Варвар

При одном взгляде на него сразу возникают ассоциации с Конаном: те же длинные волосы, одет в шкуру и с очень длинным мечом. Вот только по части боя ему с Конаном не сравниться, хотя и дерется получше стражника. Частенько ударяет с приседа. Против варвара рекомендуется использовать разнообразные удары, так как при зацикливании на каком-нибудь ударе он начинает ставить блоки.

Коршун

Надоедливая птица, опасная лишь тем, что внезапно атакует вас из-под облаков. Ее можно даже не убивать, а просто присесть. Сделав 3 захода, коршун улетит.

Витязь

Вооружен коротким мечом и щитом. Хорошо отражает разнообразные удары. В целом, неплохой воин. Появляется со второго уровня.

Викинг

Одет в длинный плащ и шлем с рогами. Имеет привычку бодаться. Появляется с третьего уровня.

Копейщик

Довольно неприятная личность. Вооружен длинным копьём, вследствие чего имеет большой радиус поражения. Недостатком воина является неумение отражать удары, поэтому быстро убивается. Появляется с третьего уровня. Когда встретите копейщика, сразу бегите в атаку и используйте быстрый удар в приседе.

Маг драконов

Это, действительно, сильный враг. Маг драконов пускает электрические шары, отнимающие достаточно большое количество здоровья. Недостаток у волшебника только один — он сравнительно долго произносит заклинание. Особенно опасны при действии сообщения. Чтобы убить волшебника — сразу, как только его увидите, бегите ему навстречу, не дожидаясь, пока он произнесет заклинание. Подбе-



Сейчас вылетит птичка.



жав, приседайте и начинайте наносить ему удары. Волшебники почему-то очень чувствительны к ударам в приседе, и иногда бывает достаточно нанести всего три удара.

Скелетон

Слабый противник, убивается стандартно. Неуязвим для стрел.

Призрак

Призрак не владеет никаким оружием, он сам — оружие. Прикоснувшись к призраку, вы начнете стремительно терять здоровье. Против призрака не помогает блок и он неуязвим для стрел. Призрака можно убить лишь одним способом — непрерывно рубить его.

Лучник

Пускает стрелы с огромной скоростью, но слаб в ближнем бою.

Описание уровней

Сосновый лес (Pine Forest)

⊕ *Ваш примерный ученик Эйнон теперь король. Вы неудовлетворены этим, так как он превратился в тирана, грабящего и убивающего крестьян страны. Сосновый лес переполнен приспешниками Эйнона. Вы отправляетесь наводить порядок...*

Это несложный уровень без босса и без всяких ловушек. Единственную сложность представляет раскачивающееся бревно. Чтобы пройти через бревно, дождитесь, когда оно уйдет влево. Затем запрыгивайте на поваленное бревно и ползите. Когда бревно станет возвращаться назад, сразу вставляйте и спрыгивайте. На этом уровне есть ход в подземелье. Он расположен в дупле дерева перед первым раскачивающимся бревном. Чтобы войти в подземелье, нажмите клавишу **↑**. В подземелье находится призрак паладина. Он не только восстановит ваше здоровье, но и увеличит его максимальное значение. Чтобы пообщаться с паладином, необходимо подойти к нему и присесть. В конце уровня вы увидите человека, взятого в плен. Освободите его, убив стражника. В благодарность он даст вам карту страны, необходимую для вашего путешествия.

⊕ *Карту можно просмотреть перед началом уровня. Период означает место, где вы находитесь. Можно также выбрать любой из пройденных уровней для прохождения заново. Перемещение пера по карте осуществляется клавишами **←/→**.*

Бухта (Creek)

- ⊕ *Местные легенды рассказывают о древнем драконе, проживающем у водопада. Злой дракон помогает королю Эйнону запугивать крестьян. Сможете ли вы убедить дракона отказаться от тирана?*

Действие уровня происходит на живописном берегу реки. Из противников чаще всего встречаются витязи и коршуны. На этом уровне будет момент, когда вам придется сразиться сразу с 4 воинами. Чтобы расправиться с ними с наименьшими потерями, возьмите на плоту меч с золотистым сиянием и бегите вперед. Спрыгнув с утеса, сразу пригитайтесь и рубите их. На этом уровне вам придется много раз перепрыгивать через реку. Чтобы удачно перепрыгнуть, рекомендуется прыгать с разбега. Боссом, как это ни странно, является Драко. Он был настолько предан королевской семье, что взялся помогать тирану Эйнону. Чтобы победить Драко, не требуется никакой особой тактики. Единственный совет — держитесь подальше от его лап. После того, как вы одолеете Драко, он признается вам, что он вовсе не ваш враг и что вы показали себя достойным противником в бою. В знак своей дружбы он поможет вам в вашей благородной миссии и перенесет вас в Темный лес. Кроме того, он даст вам рог.

Темный лес (Dark Forest)

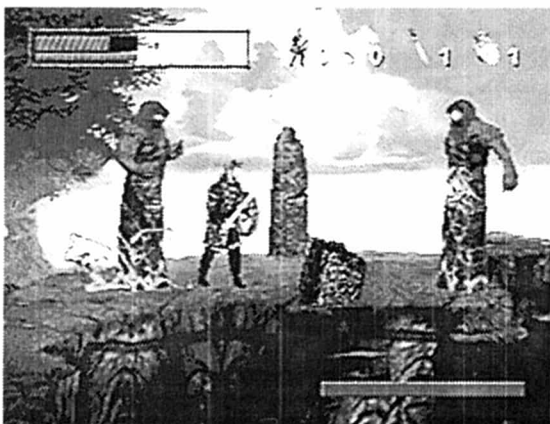
- ⊕ *В скрученном лесу викинги и люди Эйнона ожидают лесного дракона, логово которого в сердце леса.*

Чтобы собрать наибольшее количество предметов, бегите поверху. Там вы встретите незнакомца, недовольного нашествием людей Эйнона в Темный лес. Чтобы поговорить с ним, подойдите к нему. Он научит вас ураганному удару. Если вы пойдете поверху, то вам будут встречаться хижины. Чтобы войти в хижину, подойдите ко входу и нажмите ↑. Войти можно только в хижину со светящимся проемом. В конце концов вам придется спуститься на землю. Идя по земле, следите за тем, чтобы не упасть в ямы, так как падение сразу приведет к гибели. Вам встретится своеобразный лифт. Он представляет из себя связку бревен, поверх которых лежит огромный валун. Чтобы подняться наверх, запрыгните на связку и столкните валун. В конце уровня, перед схваткой с лесным драконом вы повстречаете паладина. Он благословит вас на бой с драконом. Экран схватки с боссом представляет собой поле, по бокам которого расположены камни. Ангарм встречает вас струей огня из правого угла. Не бегите к нему, подождите, пока он взлетит. Взлетев, он делает заход, подлетает к правой части экрана и выпускает струю огня. Затем он перемещается в центр экрана, затем опять вправо и, наконец, в левую часть экрана (естественно, при перемещении в какую-нибудь часть экрана, он выдыхает огонь). После этого он садится на левый камень, чтобы отдохнуть. После каждой серии перемещений он меняет

место отдыха. Как раз во время отдыха он и становится уязвим. Когда дракон садится на камень, сразу подбегайте и начинайте его рубить.

Равнины Латеона (Plains of Lateons)

- ⊕ *Варвары и викинги атаковали мирных фермеров с помощью дракона по имени Лормак (Lormac). Большинство фермеров скрылось в тайных подземных туннелях, но туннели переполнены. Спасите страну от безжалостных захватчиков, сэр Боу-вен.*



Время уничтожить камни.

Начав уровень, вы сразу увидите яму, закрытую решеткой. Это ход в подземелье. Чтобы сломать решетку, подкатите (↓ + направление движения) к яме камень, лежащий у частотола. Все ямы с лестницами — это ходы в подземелье. В середине уровня вы увидите девушку, которую охраняют два стражника. Убейте их и поговорите с девушкой. Она окажется дочерью предводителя повстанцев, убитого Эйноном. Кара (Cara) даст вам лук. На этом уровне вам опять придется сразиться с летающим драконом. Только он не в пример сильнее, чем лесной дракон. Как только Лормак увидит вас, он сразу взлетит и полетит в

вашем направлении. Сначала он попытается задеть вас когтями, затем Лормак выпустит в вас огонь. Чтобы избежать повреждений, бегайте в разные стороны, так как Лормак, несмотря на свои размеры, очень неповоротлив и не успевает разворачиваться вслед за вами. После каждой серии полетов Лормак садится на землю и выпускает две струи огня. Чтобы защититься от огня, присядьте и используйте блок. После того, как Лормак выпустит обе струи огня, подбегайте к нему и начинайте его бить.

Лес Пенда (Pendawood)

- ⊕ *Волшебники драконов убивают всех, кто войдет в их лес. Сэр Боувен, ты должен защитить крестьян, которые находят убежище в лесу от войны. Волшебники драконов очень сильны и будут отстаивать свой лес до конца.*

Это один из самых сложных уровней. Он изобилует различными препятствиями и сильными врагами. Чтобы убить каменную руку, необходимо выстрелить по ней из лука. Временами вам будут попадаться заросли колючек. Будьте осторожны и всегда перепры-

гивайте через них, так как хождение прямо через заросли чревато неприятными последствиями. На некоторые деревья можно запрыгнуть, поэтому всегда пытайтесь запрыгнуть на них. В конце уровня вы встречаете паладина. На этом уровне вам предстоит сразиться с двумя големами (Golems). Големы становятся чувствительны к вашим ударам, когда летают, ударяют руками или пускают из глаз луч света. При этом у них начинает светиться живот.

Фьорд (Village of Fyord)

⊕ *Викинги помогают королю Эйнону контролировать океан вокруг страны. Сделай налет на их штаб, сэр Боувен, и узнай секрет Каталы (Kathala), морского дракона. Он уничтожает все корабли, не находящиеся на службе у короля Эйнона.*

На этом уровне вам придется постоянно лазать по лестницам, двигаясь в основном направлении — вниз. Будьте внимательны, не прыгайте в никуда, это может закончиться для вас весьма плачевно. Побывайте везде, где только можно, потому что на этом уровне есть паладин. Чтобы поплыть в лодке, нужно присесть в ней. В конце уровня вам придется сразиться с самым большим драконом. Игровой экран боя с боссом представляет из себя участок воды, из которого торчат несколько столбов. Тактика боя с Каталой довольна проста, но требует навыков Тарзана: передвигаться придется прыжками с одного столба на другой, и неловкий прыжок приведет к потере жизни. Чтобы победить Каталу, следуйте определенной тактике: всегда стойте на самом высоком столбе, там вы будете неуязвимы для большинства ударов. Как только Катала высунется из воды, сразу бегите к нему, не дожидаясь, пока он обольет вас струей воды. Встаньте на самый нижний столб и оттуда рубите его. Как только Катала начнет скрываться под воду, сразу бегите обратно на верхний столб. Если вы этого не сделаете, то можете очутиться под водой, так как столбы периодически частично уходят под воду. Придерживайтесь такой тактики до победного конца.

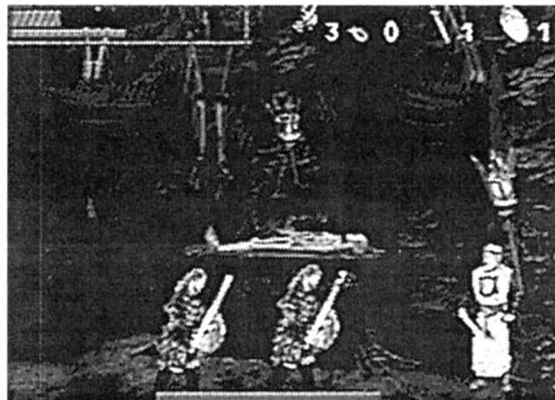
Горы варваров (Mountains of Barbarians)

⊕ *Варвары с гор хорошо известны своей безжалостностью. Они атакуют фермы и деревни по всей стране. Ходят слухи, что за всем этим стоит Эйнон. Останови их, сэр Боувен, и их вождя, Драконьего Шамана.*

В горах у вас появляется новый враг — горный козел. Он будет стараться скинуть вас в пропасть. Не пытайтесь убить его, это бесполезно, а просто перепрыгните через него. На некоторые утесы будет невозможно запрыгнуть. Когда встретите такой утес, то поищите рядом камень. Подкатите его к утесу и запрыгивайте сначала на камень, а затем и на утес. Когда дойдете до второго водопада, спуститесь вниз. Внизу, в правой части экрана будет

вход в пещеру. Там вы встретите раба, который обучит вас новому удару — восьмерке. Бой с шаманом происходит в его пещере. Несмотря на то, что шаман очень быстро бегает, он все же легко убивается. Против шамана действуйте следующим образом: присядьте лицом к нему и поставьте блок. Как только шаман окажется рядом с вами, не вставая, начинайте его рубить.

Важно: не тратьте стрелы на этом уровне. В магазине покупайте только стрелы. Они вам потребуются на следующем уровне.



Сам себе враг.

Горный хребет (The Wyrn Spine Mountains)

Это просто великолепный уровень по графическому оформлению, особенно красиво выглядят пещеры. Горы на этом уровне покрыты снегом и льдом, поэтому вы будете постоянно скользить. Ищите вход в пещеру. Он будет в одной из скал. В пещере вы встретите мага, который расскажет о том, как сражается Эларчеон. В бою с Эларчеоном вам очень пригодится лук и много стрел, так как убить его без применения лука невозможно. Экран боя с боссом как бы поделен на три уровня — нижний, средний и верхний. В самом начале вы находитесь на нижнем уровне. Уворачиваясь от камней, бегите в правую часть экрана. Добежав туда, сразу начинайте запрыгивать на средний уровень. На среднем уровне будет хвост дракона. Не обращайтесь на хвост внимания и запрыгивайте на верхний уровень, на левый выступ. Запрыгнув на левый выступ, идите по нему влево, пока это будет возможно. Оттуда дракон не сможет достать вас. Доставайте лук и начинайте стрелять в голову дракона. Если у вас не хватило стрел, значит вам не повезло и придется переигрывать несколько уровней заново. Вам потребуется примерно 30 стрел для победы.

Деревня Улаза (Village of Ulather)

🕒 *Король Эйнон разбил повстанцев недалеко от деревни. Лейтенант Брок (Brok) и армия пехотинцев терроризируют мирных крестьян. Спаси их, сэр Боуен, вся их надежда только на тебя.*

По сложности этот уровень отличается от первого лишь количеством врагов. Единственное, что можно посоветовать — не лезьте в огонь, а то сгорите. Брок не отличается по умению драться от рядовых врагов и убивается легко.

Болото Чаон (Chaon Swamp)

- ⊕ *Драко застрял в грязи, и поселяне бегут на болото добить его. Ты должен бежать быстрее толпы и спасти своего друга.*

На этом уровне главное — скорость. Вы должны прибежать быстрее крестьян. Старайтесь не падать в воду, это замедляет движение. Если вы добежите до Драко быстрее крестьян, то он улетит с болота вместе с вами. Во время полета периодически будут появляться красные стрелки внизу или вверху экрана. Стрелки означают направление движения.

Руины Камелота (Ruins of Camelot)

- ⊕ *Это руины Камелота, самого огромного замка короля Артура. Старая легенда рассказывает о том, что король Артур был захоронен в склепе под замком. Ты должен найти дух великого короля. Но тебе придется пройти через бессмертных монстров, охраняющих усыпальницу короля Артура.*

На этом уровне есть подземелье. Вход в него расположен перед вторым утесом. Чтобы войти в него, не запрыгивайте на второй утес, а просто идите. Вы провалитесь в подземелье. В подземелье находится волшебный меч. С помощью этого меча вы сможете убивать рядовых врагов с одного или с двух ударов. В конце уровня вам предстоит убить стража склепа. Он закован в цепи, но несмотря на это, является серьезным противником, так как кидает гранаты и обладает заклинанием, вызывающим мертвецов. В борьбе со стражем используйте стрелы.

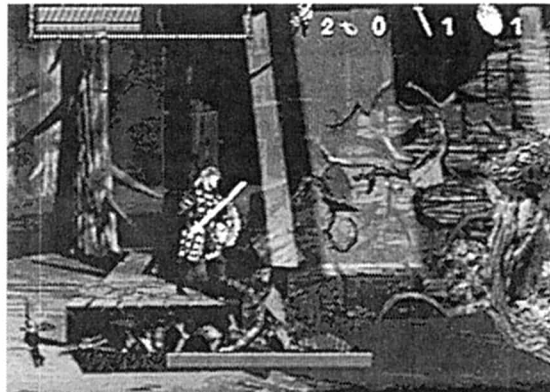
Склеп Камелота (Crypt of Camelot)

- ⊕ *Ты нашел склеп легендарного короля Артура. В старой балладе говорится о благородном рыцаре, который вошел в это место, ища волшебные доспехи короля Артура. Он сражался с бессмертными монстрами, нашел потайной вход и прошел через смертельные ловушки. Но в конце он отступил, поддавшись страху...*

Чтобы пройти через раскачивающиеся лезвия, нужно проползти под ними. В открытые гробы можно войти. В конце уровня вам придется сразиться с самим собой, точнее, со своей темной стороной. Призрак короля Артура даст вам волшебные доспехи, повышающие ваши защитные характеристики на пять единиц. После того, как вы поговорите с призраком, Драко отвезет вас на поле боя. После этого уровня вы теряете волшебный меч.

Поле боя (Battleground)

- ⊕ *Сражение между повстанцами и людьми короля Эйнона было яростным и жестоким. Повстанцы не могут помочь тебе сейчас. Эйнон отступил в свой замок, где заточен Драко. Войди в замок, убей Эйнона и освободи Драко.*



Драконов тьма - бежать пора.

Чтобы перепрыгнуть через стену, утыканную гвоздями, запрыгните в ковш катапульти, присядьте и ударьте мечом по цепи.

Боссом является убийца драконов. Убить его так же легко, как и рядовых врагов.

Вход в замок (Caer Einonch Entrance)

В конце уровня вам предстоит сразиться с двумя боссами, правда, по очереди. Первый, убийца дракона, немного сильнее. Второй босс — это Фелтон, второй лейтенант Эйнона. Лейтенант убивается стандартным методом.

Сражение в замке (Castle Battlement)

Этот уровень окажется для вас очень простым, так как здесь не предстоит встреча серьезных противников. Исключение составят двое убийц драконов, да и то они не слишком отличаются от рядовых недругов.

Башня замка (Castle Tower)

Здесь вам пригодится все ваше умение. В конце уровня вы встретитесь с Эйноном. Тесните его в сторону обрыва, используя мощный удар.

Внутренний двор (Courtyard)

- ⊕ *Это невозможно! Между Драко и Эйноном есть волшебная связь, которая делает невозможным убийство тирана, пока жив старый дракон!*

Попробуйте прорваться через Эйнона и бегите в правую часть экрана, где заточен Драко. Чтобы убить его, достаточно одного удара. После смерти Драко умрет и Эйнон. После победы вы можете посмотреть ролик о том, как душа Драко улетает к звездам.

Арена

Если вы за всю игру убили больше 90 процентов врагов, то вам будет предоставлено право сразиться на Арене, а затем и с Болотным Драконом. На Арене вам будут противостоять как обычные враги, так и убийцы драконов.

Коды

К этой игре известны два кода:

↓, ←, ↓, →, ↓, ↑ — этот код дает вам возможность перейти на любой уровень. Набирается в главном меню. После его ввода вы увидите меню уровней, из которого сможете выбрать любой.

↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓ — повышает силу и выносливость. Вводится в любой момент игры.



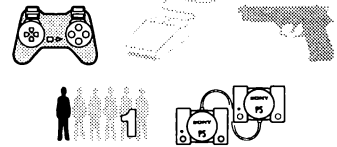
KRAZY IVAN

Сумасшедший Иван

ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Производитель Psygnosis
 Издатель Psygnosis
 Год 1996
 Размер 1 CD
 Размер сохраненной игры 1 блок

УПРАВЛЕНИЕ



СУТЬ ИГРЫ

Управляя гигантским боевым роботом, с видом из глаз, вы должны освободить Землю от пришельцев, выставляющих против вас не менее гигантские машины. Полный трехмерный синтез и индивидуальный стиль сражения у каждого робота. Игра не истребление, а на поиск тактики боя.

МОРАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ

Кровь у роботов отсутствует, а ваши цели и задачи полны гуманизма.

Изображение



на момент выхода — шедевр

Звук



средний

Сюжет/концепция



новый

Играть в первый раз



очень круто

Играть снова и снова



куда хуже

Играть с друзьями



нет

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ



на любителя



Классный трехмерный синтез. Полная свобода передвижения. Гигантские роботы и оружие неимоверной разрушительной силы. Любимая многими концепция "боевых роботов".



Смазанный, затуманенный задний фон и в следствии - плохой обзор на дальних дистанциях. Ощущается искусственность ситуации, нет соответствующей атмосферы.



Крутой боевик. Управляя роботом вы почувствуете всю мощь и силу техники будущего.

Кем только ни был современный игрок — и пилотом мощного истребителя, и водителем боевого робота, и генералом целой армии — даже строителем, и тем был. Но вот беда, этот игрок всегда был подчиненным либо какой-то непонятной империи, либо (и это очень часто) гражданином империалистической державы.

И, часто, очень часто его противником были русские (плохие, злые, жестокие... — вот такими мы были в представлении Запада). И техника у нас тоже была не очень хорошей. Зато ее было очень много. А ведь это не так. Наша техника, даже устаревшей модификации, ничуть не уступает современным иностранным аналогам.

Взять хотя бы тот же автомат Калашникова. Скажите, на каком гербе мира была бы изображена М-16? Да нигде. А почему? Ерундовая пушка-то, так себе, пугач. А автомат Калашникова был изображен на 17 гербах мира. Пусть эти страны были маленькие, и все они имели ориентир на социализм. Зато они понимали толк в оружии и показывали это соседям.

И не говорите нам, что мы не правы и не приводите в пример узи. Где его сделали? Правильно, в Израиле. А когда, не помните? Да тогда, когда еще СССР и Израиль были друзьями, и выезд в эту страну не был особым препятствием. Т. е., до арабо-израильского конфликта, после которого СССР перестал дружить с Израилем. А что изобрели они после разрыва отношений?

И такая картина везде (в самолетостроении, ракетной технике, танках и т.д.) В общем, обижали нас. Но, видимо, в компании Psygnosis насмотрелись на наши достижения в авиа и других салонах и решили создать игру с модным ныне сюжетом «Русские идут». Они не стали придумывать что-то новое и обратились к теме «инопланетного вторжения» и «боевых роботов».

Итак, инопланетный разум, как всегда, напал на Землю. Но ему оказали достойное сопротивление, и агрессорам удалось заполучить только небольшие пяточки в разных частях земного шара.

Поняв всю безнадежность прямой атаки, чужие решили взять землян измором. Были построены силовые генераторы, способные создавать расширяющиеся поля, которые с течением времени должны захватить всю поверхность планеты. Тогда начнется глобальное потепление, и земные силы займутся глобальной войной друг с другом за оставшиеся пригодными для жизни зоны.

Эти планы необходимо остановить. Все предыдущие попытки провалились, но теперь за дело берется Российский спецотряд, имеющий на вооружении боевого робота «MV-58A». В отряд, которому поручено очистить



Мой друг Безумный Иван.



Иван встал в боевое безумие.

территорию Сибири, входят: водитель грузовика Павел, навигатор Таня и оператор боевого робота Иван. Роль последнего вам и предстоит играть.

Прикрытие, которое послано вам в помощь, было найдено и уничтожено. Таня предложила отступить и подождать новой помощи. Но Иван, которого все зовут не иначе как «сумасшедшим», решает в одиночку атаковать инопланетян.

Он нажимает рычаг экстренного сброса и вылетев, как ракета, между двумя МИГами прикрытия, приземляется в точке высадки инопланетян.

Теперь дело за вами. Очистка Земли ложится целиком на ваши плечи. Всего в игре пять миссий. В каждой из них вы можете встретиться со скрытым противником (причем, не один раз). А в конце каждой вам необходимо уничтожить отнюдь не беззащитный генератор силового поля.

Графическое исполнение игры на сегодняшний момент безупречно. Вы ходите по ландшафту, стреляете по появляющимся противникам, они стреляют по вам. Огромные полностью трехмерные противники просто впечатляют качеством проработки. Все происходит в трехмерном пространстве, вы находитесь в огромном роботе и обзываете происходящее «с видом из глаз». Причем, вы можете при желании забраться на самые высокие горы и вести огонь оттуда.

Звук, безусловно, хороший, но на данный момент очень трудно кого-то удивить скрипом несмазанных железок или воем разрываемого в бою металла.

Игра получилась добротная, интересная и, главное, не требует огромного количества времени на ее прохождение.

Управление

Главное меню

Впервые появляется, когда вы запустили игру, а затем — после вашей смерти. Во всех меню вы можете: перемещаться при помощи стрелок \uparrow/\downarrow , активировать пункт меню при помощи \otimes , отменить выбор и выйти в предыдущее меню без изменений с помощью \triangle и сменить значение (например, уровня сложности) при помощи стрелок \leftarrow/\rightarrow .



Главное меню игры.

Начать новую игру (Start Game)

Для того, чтобы пройти все миссии, начиная с первой, вам достаточно лишь активировать этот пункт.

Соединение для игры вдвоем (Two Player Link)

Игра вдвоем, это здорово! Это пять баллов! У вас будет по одному роботу, и биться вам предстоит друг против друга.

Для этого вам всего-то понадобится второй диск «Сумасшедшего Ивана», который придется вставить во вторую PlayStation, подключенную кабелем к первой. Телевизоров тоже понадобится два.

На одной машине, даже с двумя джойстиком, игра не пойдет.

Считать игру (Load Game)

Тут вы сможете считать с записанной ранее игры. Есть только одна проблема — для записи и считывания понадобится карта памяти (у нас, почему-то, приходится покупать ее отдельно, в комплект она не входит).

Без нее вам покажут большое замечание, что у вас нет карты ни в одном из двух слотов (это такое место, куда карты памяти нужно вставлять).

Несколько слов о возможностях записи: запись производится только после окончания миссии и после того, как вы произвели модификацию вашего оружия. Так что, модифицируйтесь, внимательно думая. И почаще охотьтесь за энергокристаллами во время боя (они служат платой за новое вооружение и ремонт).

Всего существует 10 мест для записи. Это ограничение карты: туда помещается десять стандартных записей игр.

Список лучших (High Score)

Здесь находится список лучших игроков, прошедших игру.

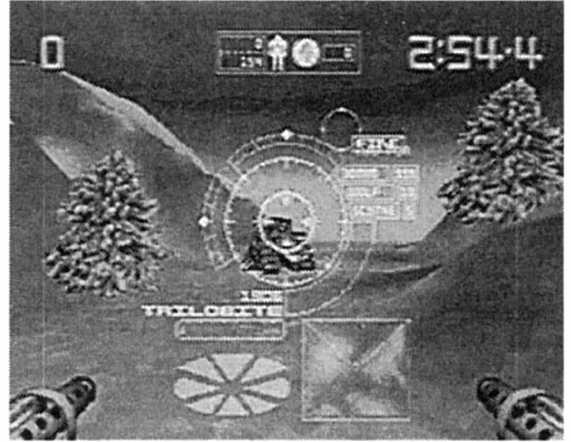
Базовый список имеется на диске, а все изменения записываются в файл вашей записи на карте. Ежели последний удалить, то сотрется и вся информация относительно ваших рекордов.

Параметры игры (Game Option)

Здесь вы сможете установить некоторые параметры игры.

Второй тип:

- ↑/↓ движение вперед/назад,
- ←/→ поворот налево/направо,
- L1** выстрел ракетами,
- L2** / **R2** шаг влево/вправо,
- R1** применение спецоружия,
- SELECT** оборвать видеозаставку,
- START** > пауза,
- △** посмотреть вверх,
- стрельба из стрелкового оружия
(нажать и держать — стрельба очередью),
- смена стрелкового оружия,
- ×** опустить взгляд ниже.



«Поля ее просторные не будет враг топтать».

Третий тип:

- ↑/↓ движение вперед/назад,
- ←/→ поворот налево/направо,
- L1** / **R1** шаг влево/вправо,
- L2** / **R2** посмотреть вниз/вверх,
- SELECT** оборвать видеозаставку,
- START** > пауза,
- △** выстрел ракетами,
- смена стрелкового оружия,
- применение спецоружия,
- ×** стрельба из стрелкового оружия
(нажать и держать — стрельба очередью).

Четвертый тип:

- ↑/↓ посмотреть вниз/вверх,
- ←/→ поворот налево/направо,
- L1** / **R1** движение назад/вперед,
- L2** / **R2** шаг влево/вправо,
- SELECT** оборвать видеозаставку,
- START** > пауза,
- △** выстрел ракетами,
- смена стрелкового оружия,
- применение спецоружия,

- ⊗ стрельба из стрелкового оружия (нажать и держать — стрельба очередью).

Пятый тип:

- ↑/↓ посмотреть вниз/вверх,
- ←/→ поворот налево/направо,
- L1** смена стрелкового оружия,
- L2** применение спецоружия,
- R1** стрельба из стрелкового оружия (нажать и держать — стрельба очередью),
- R2** выстрел ракетами,
- START** оборвать видеозаставку,
- STOP** пауза,
- △ посмотреть вверх,
- шаг влево,
- шаг вправо,
- ⊗ опустить взгляд ниже.



Бей пришельцев! Спасай Россию!

Отцентрировать экран (Screen Adjust) — этот пункт предназначен для того, чтобы вы могли установить «картинку» в центре экрана. Активируйте этот пункт и клавишами крестовины геймпада произведите центровку. После этого нажмите ⊗, чтобы выйти из данного меню.

Считать конфигурацию (Load Config) — в этом пункте вы можете загрузить конфигурацию одного из десяти пунктов записи. Это позволит вам сразу установить сложность, громкость звука и спецэффектов, раскладку геймпада, что были найдены вами и приняты за идеальные. Это не считывание игры, а загрузка той конфигурации, которая вам понравилась и применялась в игре.

Записать конфигурацию (Save Config) — тут вы можете записать выбранную вами раскладку прямо в карту памяти, чтобы потом начать играть с новой, удобной для вас,



А по небу реют пришельцы.

раскладкой. Вы можете записать конфигурацию в новый файл, а можете вставить его прямо в запись игры. Это удобно, ежели играет несколько человек, и вы решите воспользоваться записью друга, а он играет на непривычной для вас раскладке. Тогда вы можете перезаписать конфигурацию и считать игры с вашей раскладкой.

Внешний вид экрана и управление

Вид игрового экрана

Во время игры вы обязательно будете видеть по краям экрана ваше стрелковое оружие.

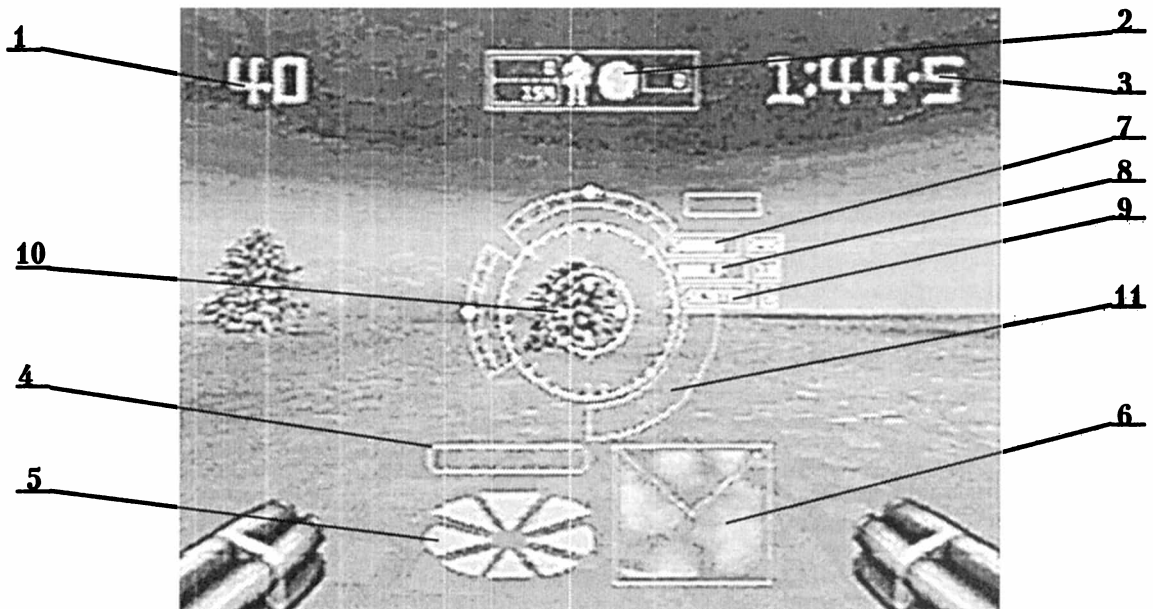


Рис. 1.

Кроме этого, в центре экрана будет нарисован многофункциональный прицел (10). В его правой части отведена полоса, которая будет сигнализировать о перегреве вашего стрелкового оружия (11). По мере ее заполнения — сначала красным, потом желтым — можно судить о перегреве. Когда оружие перестает стрелять, вы не можете вести огонь, пока не исчезнет желтый цвет в этом индикаторе.

Чуть выше полосы перегрева находится информация об активном оружии. Верхняя надпись относится к стрелковому оружию (7), средняя к ракетам (8) и нижняя информирует о спецоружии (9).

Под прицелом, слева есть полоска, которая служит индикатором жизни противника (4). При этом, над ней появляется надпись о том, как называется данный противник.

Состояние вашего здоровья показывают 8 треугольничков, расположенных кругом (5). Это ваше силовое поле. Изначально эти треугольнички зеленого цвета, но по мере попадания с той стороны, откуда попадают, они темнеют, и при достижении некоторого уровня выше появляется надпись «Низкий уровень» (Low), а ежели попадания не прекращаются, то следует надпись «Критический уровень» (Critical).

Ну, а если и после этой надписи по вам попали — следует красочный ролик о вашей кончине.

Чтобы избежать гибели — просто повернитесь другой стороной. Пусть стреляют себе на здоровье, а вы поищите пока Энергокристалл. Для смерти должны пройти попадания с одной стороны (это не так уж и долго). А вот ежели обстреливать вас с разных сторон, то для вашей гибели времени будет очень много.

Вообще-то, жизнь у вас одна, и потому при вашей смерти будет окончание игры, так что, берегите энергию.

Поправить здоровье можно, убив противника и найдя после него приз — Энергокристалл.

Правее индикатора здоровья находится карта (6). На ней отображаются:

— Рельеф местности, причем, высоты показываются ярко-красным цветом, а низины — черным.

— Зона вашего обзора, в виде двух линий, сходящихся в центре радара.

— Простые враги, в виде зеленых крестиков.

— Боссы уровня — синие крестики.

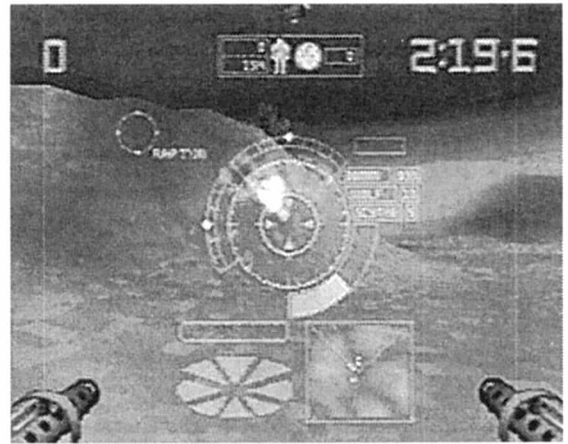
— Силовой генератор — желтый крестик в окружении вращающихся зеленых точек.

— Призы — синие точки.

— Освобожденные пленники — желтые точки.

В верхней части экрана расположены набранные вами очки (1), время игры (3) и информация о спасенных людях и найденных энергокубах (2).

Информация о людях представлена в двойном виде. Выше написано собранное вами количество, а ниже — сколько людей еще находится в заточении. Но то количество, которое на данный момент находится на свободе, но еще не собраны вами — не учитывается.



Враг притаился на склоне холма.

Вооружение

Стрелковое вооружение

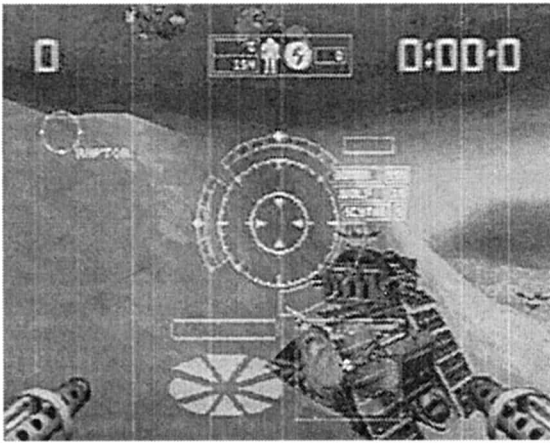
Данное оружие будет показано по бокам экрана и установлено в руки вашего робота.

Пушка (2x30mm Chain Gun)

Орудие с бесконечными патронами. Оно не может перегреться, как любое другое стрелковое оружие. Правда, она не очень мощная и стреляет не очень часто, но в самом начале игры на ней можно пройти достаточно далеко.

По крайней мере, простые противники весьма уязвимы для этого оружия. Дается в самом начале игры.

Перегревание происходит у скорострельных видов стрелкового оружия из-за большой скорости вылета горячих газов. Только в медлительной пушке 30-миллиметрового калибра перегревания практически нет.



В упор получится лучше, чем издалека.

боезапас — 250 выстрелов. Во-вторых, отнимает у противника много жизни, что позволяет использовать это оружие даже против боссов уровня и энергощита.

Получить ее можно после первой миссии, когда будете проводить модернизацию вашего робота, заплатив за нее 10 энергокубов.

Плазменная пушка (2 x Plasma Cannon)

Очень мощная пушка, но у нее есть один серьезный минус — она редко стреляет, да и заряды летят не очень быстро.

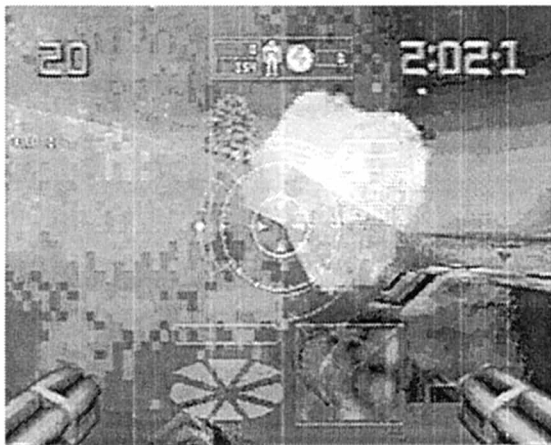
Пулемет (2x50mm Rotary Cannon)

Это модернизация вышеописанной пушки, только теперь она стреляет очень быстро, что сразу изменяет время агонии противников. Помимо этого, она стреляет патронами большего калибра, чем простая пушка.

Дается изначально, максимальное количество зарядов — 300.

Лазерная пушка (2 x Lazer Cannon)

Очень интересное и мощное оружие. При выстреле стреляет фиолетовыми лучами. По сути, это универсальное оружие против любого противника. Во-первых, имеет большой



Вы успели надеть темные очки?

Установка ее на вашего робота будет стоить вам 14 энергокубов. Максимальное количество зарядов — 60.

Установка лучей Z (2 x Z Beam Cannon)

Это следующее поколение технологии плазменного оружия. От предыдущего вида оружия отличается большей скорострельностью и более высокой скоростью полета заряженных частиц, что сразу выводит ее на первое место в качестве оружия уничтожения боссов.

Стоимость установки при модернизации — 20 энергокубов. Максимальное количество зарядов — 70.

Ракетное вооружение

Это вооружение устанавливается на плечи вашего MV-58A.

Ракетная установка «Волк» (2 x Wolf Rocket Launcher)

Это простые ракеты, выпускаются парами и летят по прямой траектории. Использование их эффективно только против боссов первого уровня. Для дальнейшего прохождения игры требуется что-нибудь более мощное и самонаводящееся.

У вас может быть максимально 10 пар этих ракет.

Ракетная установка «Гиена» (Hyena Missile Launcher)

Эта установка стреляет одной самонаводящейся ракетой. Всего, у вас может быть 10 ракет одновременно.

Стоимость установки — 10 энергокубов.

Ракетная установка «Гиена-2» (2 x Hyena Missile Launcher)

Установив это оружие за 5 энергокубов, вы получите две самонаводящихся ракеты типа «Гиена». Максимальное количество выстрелов (10) осталось прежним.

Ракетная установка «Цербер» (Cerberus Missile Launcher)

Более мощное оружие «Цербер» стоит 12 энергокубов. Пока у вас только одна ракета, а количество пусков 10. Данная ракета самонаводящаяся.

Ракетная установка «Цербер-2» (2 x Cerberus Missile Launcher)

Установка этого оружия обойдется вам в 6 энергокубов. Но зато вы получите сразу две самонаводящиеся ракеты «Цербер». Максимальное количество пусков — 10.

Ракетная установка «Цербер-4» (4 x Cerobus Missile Launcher)

Заплатив еще 10 энергокубов, вы получите сразу четырехкратную пусковую установку типа «Цербер». Теперь вы можете своими залпами уничтожить кого угодно и при этом не тратить все свои ракеты.



*Пришельцы понимают язык ненасытного
пламени.*

Энергетическое оружие

Это оружия ставится в корпус вашего робота.

Лазер (Scythe Beam)

Небольшая порция этих лучей, которые бьют без промаха, вполне может заменить несколько запусков ракет типа «Волк». У вас в запасе не более пяти выстрелов.

Вихревая бомба (Vortex Bomb)

Эта бомба бросается на некоторую дистанцию. Ежели вы навелись на противника, то она полетит в то место, где он стоял в момент броска. При взрыве целый район превращается в огненный смерч. Будьте осторожны и не попадите в него сами.

Установка этого оружия обойдется вам в 10 энергокубов, а носить вы сможете только три бомбы одновременно.

У.З.О. (ULF Pulse)

Это ультразвуковое оружие, применение которого приводит к маленькому землетрясению. В борьбе с боссами применять его целесообразнее, чтобы изменить свое положение (например, подойти поближе), так как в момент, пока земля трясется, противник теряет ориентацию.

Установка этого оружия обойдется вам в 12 энергокубов. А выстрелить из нее можно всего один раз, а потом придется снова искать перезарядку спецоружия.

Т.О. (EM Pulse)

Это оружие массового поражения. Действует по принципу тепловой волны, исходящей из эпицентра, в котором находитесь вы. Для максимального эффекта следует подойти поближе.

Лучше всего применять это спецоружие в борьбе против нескольких простых противников, а не против боссов.

Установка этого оружия обойдется вам в 15 энергокубов. Всего вы можете иметь только один выстрел.

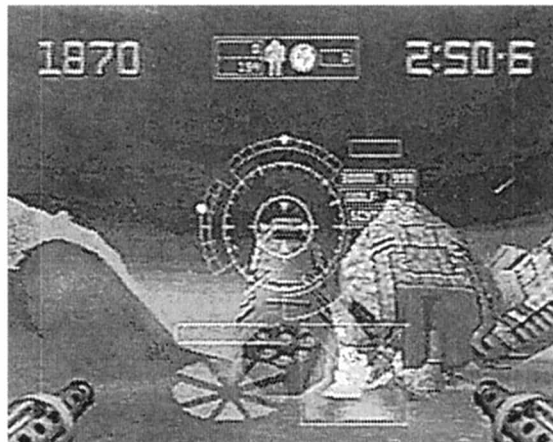
Кракен (Kraken)

Это более мощная установка ультразвукового оружия, чем ULF Pulse. Применение и действие оных абсолютно идентичны.

Установка этого оружия обойдется вам в 18 энергокубов. Максимальное количество зарядов — 1.

Медуза (Medusa)

Самое мощное и интересное оружие из специальных. Вы можете носить всего одну ракету, но когда вы выпустите ее, то она взлетит вертикально вверх, а там разделится на несколько (5-6), и они обрушатся на всех противников в округе. Промахов за этим оружием замечено не было. Установка на вашего робота обойдется вам в 20 энергокубов, но поверьте на слово, это стоит того.



Придут пионеры и сдадут его в металлолом.

Ремонт и модернизация вооружения между миссиями

Только пройдя миссию, вы можете установить новое вооружение и отремонтировать полученные повреждения брони.

За все это надо платить. Платите вы энергокубами, которые находите на поле боя в битве.

Энергокуб дается вам, когда вы находите энергокристалл, и его восстанавливающее значение выше, чем имеющиеся у вас повреждения. Таким образом, у вас появляется запас этих энергокубов в бою. К сожалению, имеющиеся энергокубы нельзя переводить обратно в энергию для вашего силового поля в критические моменты игры.

Ремонт брони вашего робота стоит 1 энергокуб за 10 процентов починки. Сколько стоит остальная модернизация, сказано при описании видов оружия.



Она будет ждать вашего возвращения с миссии.

Вы не можете выбирать — ставить это оружие или поставить более мощное. Вам просто предлагают этот тип оружия и говорят, сколько это будет стоить. Пока вы не установите предыдущий тип вооружения, вы не можете поставить следующий.

После всех модификаций и ремонта вы можете согласиться с этими результатами (Асепт) или вернуть все, как было, и начать модификацию заново (Reset).

Послебоевая статистика

После окончания боя вам покажут экран, на котором вы сможете посмотреть статистику боя. Здесь вы увидите:

Общая статистика (Overall Statistic)

Сюда будут внесены данные по ходу всей игры.



Напутствие от японского коллеги-камикадзе.

Боссов уничтожено (Sentinents Destroyed)

Количество убитых боссов миссий во всей игре.

Противников уничтожено (Drones Destroyed)

Количество убитых простых противников за всю игру.

Людей спасено (Humans Rescued)

Количество спасенных во время игры людей.

Статистика миссии (Zone Statistics)

Боссов уничтожено (Sentinents Destroyed)

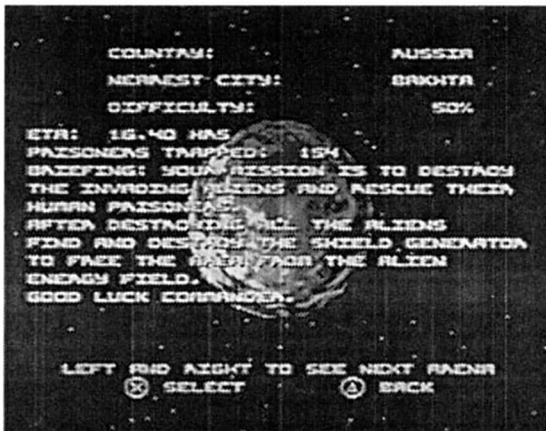
Количество убитых боссов миссии.

Противников уничтожено (Drones Destroyed)

Количество убитых простых противников в этой миссии.

Людей спасено (Humans Rescued)

Количество спасенных во время миссии людей.



Не забудь прочитать боевое задание.

Очки (Zone Score)

Здесь вы увидите количество набранных вами очков за игру.

Дополнительные очки за спасение (Rescue Bonus)

Здесь будет показано количество очков, начисленных за спасение людей.

Всего очков (Total Score)

Полное количество очков, имеющихся у вас.

Противники

Здесь мы опишем рядовых противников, с которыми вам придется иметь дело на протяжении всей игры. Боссов уровней мы опишем отдельно, в соответствующих миссиях. Кроме этого, здесь мы опишем скрытых противников — «Черного рыцаря» и «Силовой генератор», которых необходимо уничтожить в конце миссии. После всех убитых противников, кроме «Черного рыцаря» и «Силовой генератора», остаются призы и, ежели это возможно, освобождается некоторое количество пленных, которых вам надо собрать.

Отрава (Vane)

Небольшой летающий корабль крестообразной формы. Имеет вооружение типа вашего 50 mm пулемета. Умирает от ваших попаданий очень быстро. Главная опасность, которую может представлять этот противник — в нападении группой Отрав с воздуха, что заставляет отвлекаться от других целей. Этот противник не очень маневренен, но имеет неплохую скорость.

Манта (Manta)

Это механическое создание очень похоже на рыбу манту, за что и получило свое название. Медлительна и мало маневренна. Из-за ее плоской формы в нее не так-то просто попасть



Под ноги вашему роботу залетел инопланетный Карлсон.

издалека. Лучше всего использовать против нее следующую тактику: подпустите манту на ближнюю дистанцию, а затем спокойно расстреляйте. Вооружена слабой плазменной пушкой и стреляет не очень часто.

Трилобит (Trilobite)

Этот танк надо уничтожать сразу, как вы его увидите. Он не стреляет, а ставит на вашем пути мины. Причем, ставить их он может неограниченно долго. Ежели его сразу не убить, вы рискуете оказаться в окружении мин, которые снимают защиты сразу со всех сторон вашего поля. Убивается он очень легко.

Рама (Transona)

Это еще один летающий противник. Имеет три двигателя, расположенные в виде Y, в поперечном сечении. Достаточно маневренный и имеет неплохие скоростные характеристики. Может подниматься на большую высоту и пикировать почти вертикально. Его легче всего сбивать, выманивая на большие равнины, где он быстро снижается, чтобы атаковать вас с небольшой высоты. Это сразу упрощает его уничтожение. Он вооружен тремя плазменными пушками и пользуется ими очень эффективно.

Ховертанк (Hovertank)

Небольшой танк на воздушной подушке. Вооружен аналогом вашей 50 мм пушки, которой очень неплохо пользуется. Этот противник достаточно живуч и быстро передвигается. Его минусом (для него), как противника, является постоянная высота полета над равниной, но он запросто может заезжать даже на вертикальные скалы.

Оса (Wasp)

Эта оса очень маневренна и быстра. Правда, она слабобронирована, что облегчает вашу жизнь. Она обычно не поднимается очень высоко, что позволяет легко ее сбивать. Частенько она прикрывает какого-либо босса на уровне.

Противный (Contrail)

Очередной летающий противник. Он очень живуч и выдерживает попадания из стрелкового оружия дольше любого другого простого противника. Кроме того, он очень маневренен и не собирается превращаться в простую мишень. Лучшее средство против него — самонаводящиеся ракеты. Достаточно всего од-



«Бац, бац — и мимо».

ной такой ракетки, и он взрывается. Правда, перед смертью он поливает все вокруг огненным залпом, так что будьте осторожны. На вооружении у него аналог вашей плазменной пушки.

Отродье Демона (Demonseed)

Ну, и чтобы жизнь раем не казалась, вот вам еще один летающий противник. Он менее живуч, чем предыдущий, но неплохо стреляет из плазменных пушек на дальние дистанции. По сути, это летающая артиллерия. При борьбе с ней подходите поближе и стреляйте снизу (на ближней дистанции точность выстрелов у этого оппонента резко падает). Лучше используйте лазерную пушку.

Резак (Raper)

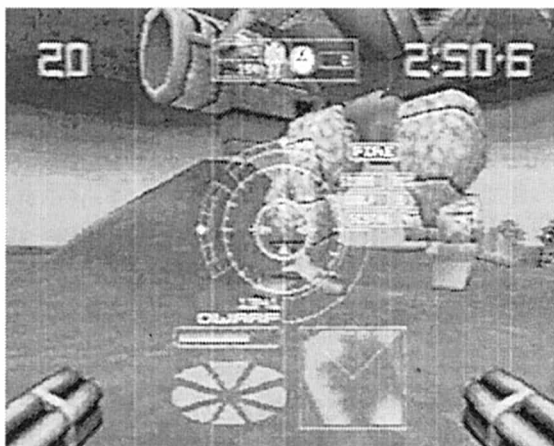
Этот небольшой вертолетик летать не может. Да и зачем ему летать, ежели он предназначен для того, чтобы рубить вам ноги. Его придется расстреливать очень быстро, а то и погибнуть можно.

Крабонд (Roach)

Этот крабовидный робот — более совершенный вариант «Трилобита». Он также ставит мины, только он гораздо быстрее и более живуч.

Стрела (Arrow)

Этот быстролетающий противник несет на себе очень много пушек и почти не имеет брони. С ним вы встретитесь, когда возьмете приз «Воздушный удар» (Air Strike). Подробнее о положительных и отрицательных призах читайте в разделе «Призы». Вот тогда и



Он и не заметит, что что-то бегало у него под ногами.

прилетят три таких противника и попробуют накрыть вас ураганным огнем. От такого знакомства следует держаться подальше. Поэтому, либо не берите этот приз, либо старайтесь, вызвав их, быстро уйти от их зоны поражения, прикрывшись каменной грядой. Для ищущих смерти порекомендуем: вызвав их, попробовать сбить все три. Это возможно и, скорее всего, тогда вы получите хорошие призы типа Энергокристалла или Перезарядки оружия.

Черный рыцарь (Blackknight)

Это скрытый босс, который появляется только тогда, когда вы находитесь в одном месте очень долго. После него не остается призов, как после других противников. А во время его

появления все вокруг становится черным. Вооружен он плазменными пушками.

Как противник, он не очень силен, но зато может появиться в самый неподходящий момент. Против него хорошо применять самонаводящиеся ракеты.

Силовой генератор (Shield Generator)

Этот противник очень опасен. Но поединка с ним не избежать ни за что. Его необходимо уничтожить, чтобы пройти любой уровень и попасть на следующий. Выглядит Силовой генератор как шар (Core), вокруг которого вращаются несколько стен (Wall). Эти стены можно уничтожить, но главная цель — шар.

После уничтожения последнего происходит ядерный взрыв, уничтожающий силовое поле, прикрывающее зону.

Но этот шарик отнюдь не беззащитен. Он может заставлять стены вращаться и тогда стреляет как артиллерия, через них. В такой момент в него можно попасть, только если уничтожить часть стен и стрелять, пока выбитые участки находятся между вами и шаром.

Но иногда вращение стен прекращается, и ближайшие к вам стены поднимаются, что позволяет вам спокойно попадать в центр, но оттуда идет поток зеленых плазменных шаров. Вам придется либо стрелять и получать ответный огонь (игра кто — кого), либо пытаться лавировать, что не всегда удается, посылая ракеты и используя спецоружие.

Призы

Все призы выпадают из убитых противников. Причем, из простых оппонентов выпадает один приз, а из боссов — два. Все призы выглядят как шарики с нарисованной на них эмблемой.

Некоторые призы, дающие вам какую-либо недоступную ранее возможность, действуют только некоторое время. Если вы взяли такой приз и закончили миссию, то он пропадет.

Режим энергии (Energia Mode)

Найдя этот приз, вы удваиваете количество Энергокубов, имеющих у вас. Знак этого приза — молния. Этот приз действует еще некоторое время, «увеличивая» собранные вами Энергокристаллы.

Режим Психа (Schizo Mode)

Взяв этот приз, вы обнаружите, что кнопки управления начали работать не так, как надо.



Светлый образ диспетчерши военной базы.



ДИНАМИЧЕСКИЕ ИГРЫ

То, что раньше было вперед, стало назад и т. д. Эмблема этого приза — переходящие одна в другую стрелки разных цветов.

К счастью, этот приз быстро прекращает свое время действия.

Режим Зомби (Zombi Mode)

О! Это один из самых лучших призов. Он дает временную неуязвимость (примерно, 30-40 секунд бессмертия). Эмблема — череп.

Аэробомбардировка (Air Strike)

Взяв этот приз, срочно спасайтесь бегством. На вас нацеливается сразу три скоростных противника («Стрела»), они очень неплохо вооружены и стреляют по вам без промедления. Символ этого приза — белый круг.



«Пожалуйста, подождите».

Перезарядка ракет (Missiles Rearmed)

Взяв этот приз, вы сразу получаете полный боекомплект ракет. Знак — ракета. Кстати, ежели взять этот приз, когда у вас полный боекомплект ракет, то ничего не произойдет. Вы просто потратите его зря.

Это относится также к призам, о которых пойдет речь ниже — Перезарядка спецоружия и Перезарядка стрелкового оружия.

Перезарядка спецоружия (Special Rearmed)

Это перезарядка вашего спецоружия до максимума выстрелов. Символ — три красных круга.

Перезарядка стрелкового оружия (Guns Rearmed)

Взяв этот приз с эмблемой патрона, вы полностью перезарядите все свое стрелковое оружие.

Энергокристалл (Energy Core)

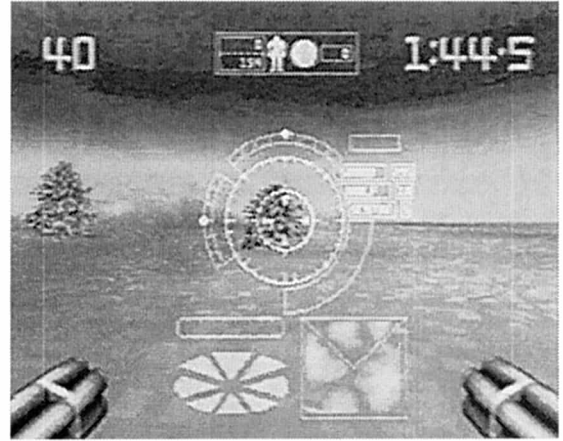
Этот приз принесет вам некоторое восстановление энергии, а ежели она полная, добавит до пяти энергокубов в ваш актив. Эмблема — красный шар.

Описание миссий

Главное во всех миссиях — уничтожить боссов, а затем взорвать открывшийся перед вами генератор. Спасение людей, про которое вам будут часто говорить, на самом деле, приносит только очки. Вы можете вообще не собирать людей, чтобы пройти миссию.



Он ползет навстречу вашим снарядам.



По кусту, прямой наводкой, огонь!

Миссия первая— Россия (Russia)

Ближайший город — Бахта (Bakhta). Количество пленников — 154.

Вашей целью будет являться уничтожение вражеских роботов и спасение заложников.

Найдите и уничтожьте трех главных роботов, а затем, после спасения заложников, найдите и уничтожьте силовой генератор, чтобы освободить зону от вражеского влияния.

Здесь вам будут противостоять не очень крупные соединения противников.

Поглотитель (Raptor)

Это небольшой, но очень маневренный робот, похожий на двуногого шагателя из звездных войн. Он очень высоко прыгает.

При поединке с ним стремитесь догнать его и, находясь у его ног (он все же выше вашего MV-58A), стреляйте, не переставая, сначала из пулемета, затем, ежели кончатся патроны, из пушки.

Тупик (Deadlock)

Огромный робот, который ходит, опираясь на руки, и ведет стрельбу из головы и ног, когда поднимает себя на руках.

От него надо держаться подальше и убивать его из спецоружия (пока это лазер), и время от времени выпускать ракеты, когда он очень резко будет идти к вам.

Гном (Dwarf)

Dwarf, как ни странно, тоже огромный робот, но он вооружен двумя многозарядными плазменными пушками по бокам.

Он немного неудобен как противник тем, что может сразу накрыть своими выстрелами большую площадь, а повреждения от его плазменных зарядов очень болезненны.

Очень интересно попробовать уничтожить его при помощи стрелкового оружия. Это возможно, но тяжело. Если вам не хочется возиться с ним — применяйте спецоружие.

Миссия вторая— Саудовская Аравия (Saudi Arabia)

Ближайший город — Рияд (Riyadh). Количество пленников — 187.

Этот щит в Саудовской Аравии имеет самую большую протяженность (40 миль) и растёт быстрее всех. Здесь вы встретите гораздо более сильное сопротивление, чем в России. Постарайтесь вернуться живыми и спасти пленников.

Начиная с этой миссии, всех боссов будут прикрывать некоторое количество войск.

Крадущийся (Prowl)

Данный робот чем-то похож на льва. Только он не живой и стреляет плазменными зарядами как во время бега, так и когда садится на задние лапы. Против него проходит следующий фокус: вы сначала бегаёте от него, а потом резко останавливаетесь и начинаете стрелять по нему. Обычно он в этот момент резко тормозит и садится, чтобы почаще стрелять в вас. Тогда выпускайте по нему ракеты и меняйте точку обстрела.

Тогда он, схлопотав ракеты, побежит за вами. Повторите ещё раз этот фокус, и данный противник умрет.

Часовой (Sentinel)

На что ориентировались создатели этого робота — непонятно. Какой-то летающий мешок, похожий на смесь печени и осьминога с обрезанными щупальцами. Его сильными сторонами является высокая скорость передвижения и высокая плотность огня.

Убивать его следует ракетами или спецоружием.

Приступ (Qualm)

Достаточно большой робот, вооруженный ракетами и плазменными пушками. Поединок с ним, скорее всего, пройдет под его диктовку, т. е., бой на средней дистанции с применением ракет и лазерного оружия. Он иногда будет телепортироваться с места на место, посему, будьте внимательны и аккуратны.



«Что ж ты вьешься над моею головой?».

Это очень подвижный и сильный противник. Против него надо сражаться, постоянно уклоняясь от его ракет и плазменных зарядов.

Миссия третья — Франция (France)

Ближайший город — Париж (Paris). Количество пленников — 416.

Ваша миссия здесь заключена в быстрой борьбе против ваших противников, пока правительство Франции обсуждает возможность нанесения атомного удара по этой местности с целью очистки района от силового поля и пяти мощных роботов.

Противники здесь предложат вам достаточно сильное сопротивление. Не медлите, быстрее очищайте этот район. Спасение пленников весьма приветствуется.

Бегемот (Behemoth)

Вы смотрели фильм Дж. Лукаса «Империя наносит ответный удар»? Тогда вы точно узнаете этого противника. Гигантский имперский шагатель, вооруженный мощными пушками спереди и по бокам.

В отличие от фильма, здесь вы легко можете вспороть его броню из любого вида оружия, главное — не останавливаться в стрельбе. Применяйте ракеты, ему это не понравится, а уйти он не сможет — медлителен. Основное: не подходите к нему близко, так как его плазменные пушки очень скорострельны.

Паукоход (Arachan)

Этот, похожий на гигантского паука, робот быстро передвигается по местности, поливая огнем из своих плазменных пушек. Иногда он приседает, чтобы точнее стрелять, но и в обычном положении стреляет очень неплохо.

Против него не нужно особо извращаться — дождитесь, пока он присядет, и «подадите» ему парочку залпов из ракет и спецоружия.

Жужжащий (Buzzsaw)

Этот робот похож на огромную осу. Он быстро летает и стреляет сразу из шести стволов. Очень неустойчив против применения самонаводящихся ракет (это заставляет его быстро вилять, но все равно он получает их) и спецоружия.

Крабонд (Crabon)

Этот крабовидный робот имеет привычку передвигаться боком, смотря на вас, и время от времени постреливая в вашу сторону плазмен-



Враг не спешит вползти в перекрестье прицела.

ными зарядами. Его минус — медлительность и огромные размеры. По методам борьбы — это полный аналог Бегемоту.

Ползущий (Scorch)

Очень большой червяк, вооруженный плазменными пушками. Его главная опасность — он может зарыться в землю и вылезти прямо под вами, а касание его брони наносит немалые повреждения. Держитесь на средней дистанции, он будет вынужден покорно принимать ваши ракеты и выстрелы из спецоружия. Против него очень неплохо показали себя лазер и плазменная пушка.

Миссия четвертая — Северная Америка (North America)

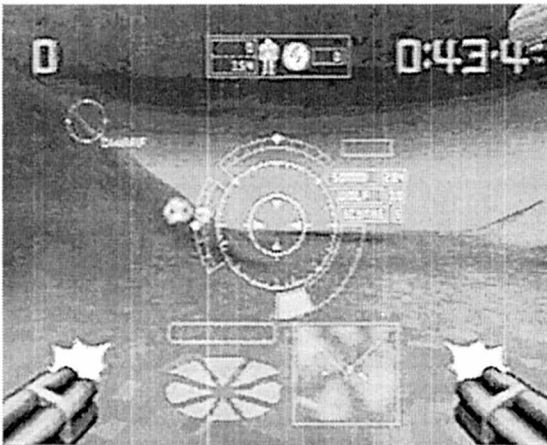
Ближайший город — Нью-Йорк (New York). Количество пленников — 362.

Перед тем, как полностью очистить Америку от врага, нам необходимо уничтожить, находящийся в 50 милях от Нею-Йорка силовой щит. В этом и будет состоять ваша главная цель. По пути спасите максимально возможное число заложников.

Рефлекс (Reflex)

Летающий робот, похож на осьминога. Но не шевелит щупальцами, а стреляет плазменными шарами. Он очень легко и быстро убивается на средней и ближней дистанции. Главное — не дать ему вытворить фокус с разделением, когда он начинает вращаться, и потом появляется сразу три «Рефлекса».

В этом случае вам придется убить всех троих, чтобы победить его. Правда, ненастоящие гибнут от первого же попадания, но стреляют они не хуже настоящего.



А здоровье-то почти на нуле.

Гранит (Granite)

Этот противник похож на Паукохода (Agachan) из французской миссии. Только он иногда садится на землю, втягивает ноги и начинает обстрел местности наподобие арт-подготовки. В этот момент он почти неуязвим, и вам остается кружить на приличном расстоянии, ожидая, пока он не встанет.

Огненный шар (Fireball)

Этот робот чем-то похож на Гнома (Dwarf) из первой миссии в России. Только его вооружение покруче — он несет множество пушек с Z-лучами и стреляет ими иногда не только прицельно в вас, но и начинает кружиться на ме-

сте, поливая все вокруг огнем. Он очень высоко и далеко прыгает. Для его уничтожения держитесь средней дистанции и стреляйте в него либо из пушки с Z-лучами, либо атакуйте его ракетами.

Сотрясатель (Thunderfoot)

Этот огромный робот имеет на вооружении немало плазменных пушек. Две из них находятся в руках, а остальные расположены в груди. Последними он стреляет, когда вы подходите к нему слишком близко. Перед выстрелом из них ему приходится открывать грудные заслонки, что должно сразу заставить вас отскочить в сторону.

Применяйте против него ракеты и спецоружие на дальней дистанции.



Рядом с этим деревом будет могила пришельца.

Миссия пятая — Япония (Japan)

Ближайший город — Токио (Токио). Количество пленников — 408.

Необходимо обязательно уничтожить силовой щит, накрывший Японию. Тут будут самые мощные войска, некоторые из них имеют оружие типа наших Z-лучей. Вам потребуется самое мощное оружие из всего, что вы имеете.

Огненный фронт (Flamefront)

По размерам этот робот не очень велик, но очень опасен. Во-первых, он вооружен плазменным и Z-оружием. Во-вторых, он стреляет очень часто и достаточно точно. В-третьих, он очень подвижен и может ходить боком, при этом глядя на вас, а его скорость помогает ему уйти от выпущенных ракет.

Для поединка с ним стремитесь прорваться поближе и расстрелять его из самого мощного оружия (Z Beam).

Колосс (Collosus)

Очень большой робот, вооруженный двумя пушками с Z-лучами. Он, когда идет в полный рост, движется быстро, но медленнее ракет. Ежели вы выпускаете их ему навстречу, он не станет уклоняться, но если ваши ракеты пошли ему вдогонку, он пригнетса и увеличит скорость так, что ракеты могут очень долго его догонять. Остановить его можно, например, таким способом: встать у него на пути и начать стрелять, не обращая внимания на его ответный огонь. Тогда он притормозит, а все ваши самонаводящиеся ракеты ударят его в спину. Этого частенько ему хватает, чтобы упасть и больше не вставать.

Коготь (Claw)

Еще одна вариация на тему паука, вооруженная мощными пушками (плазменными и с Z-лучами). Расстреливать его лучше с дальней дистанции при помощи ракет.

Световая дуга (Arclight)

Этот странный робот очень похож на самовар с тремя торчащими сверху обрубками. По вооружению не очень силен, так как вооружен только плазменными пушками. Убивается легко с ближней и дальней дистанции. На среднем расстоянии некоторое преимущество будет у него — в основном из-за маневренности и неплохой стрельбы.

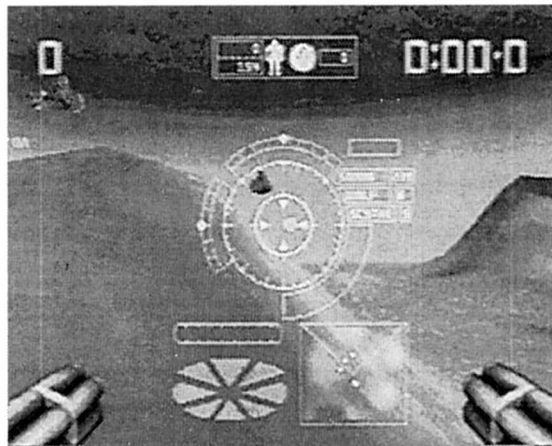
Советы по ведению боя

Одиночная игра

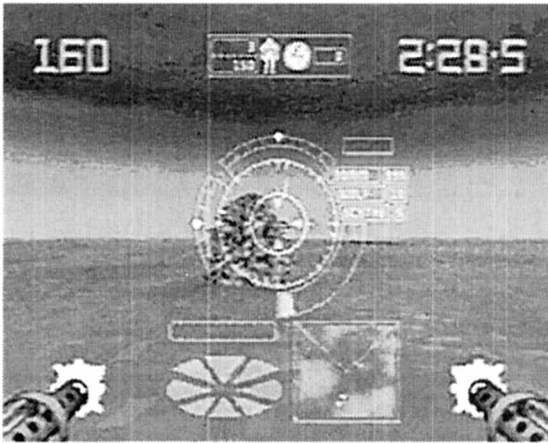
1. Когда ведете бой с кем-то из простых противников, которые вам неудобны (например, «Противный» или «Отродье демона»), то вы можете просто сбежать к боссу уровня, и эти противники исчезнут. После победы над боссом появятся другие противники.
2. Иногда лучше поохотиться за простыми противниками, например, за «Отравой» или «Трилобитом», чтобы взять часто выпадающие из них энергокристаллы. Это подлечит ваше силовое поле и даст необходимые для модернизации энергокубы.
3. В поединке с боссом не жалейте ракет и спецоружия. После смерти вашего противника из него выпадет хотя бы один из таких призов, как энергокристалл, перезарядка ракет или перезарядка спецоружия.

Если вы потратили все ракеты, а соответствующий приз не появился, не отчаивайтесь, он обязательно есть у кого-нибудь из простых противников, находящихся рядом с вами.

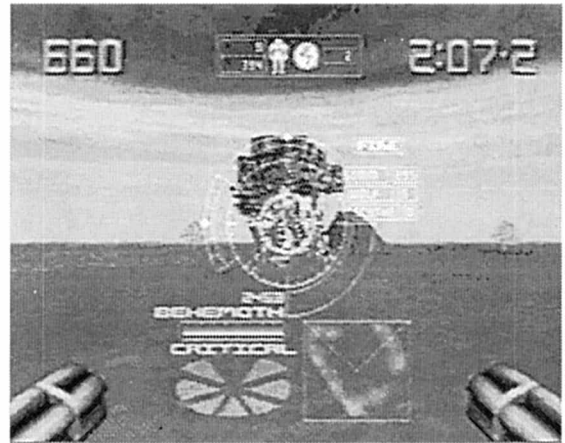
4. Если бои с Генератором силового поля для вас тяжелы, установите и не меняйте спецоружие «Вихревая бомба» — она чрезвычайно хороша именно против неподвижного противника.
5. В игре нет гор, на которые вы не сможете забраться. Если ваш робот не идет вверх, то это значит, подъем слишком крутой. Начните двигаться по косой к линии подъема, и вы обязательно подниметесь наверх.



На склонах холма не хватает обломков инопланетной военной техники.



Пришелец спрятался в густой листве.



Успей выстрелить по нему напоследок.

Игра вдвоем

1. Бой обязательно выиграет тот, у кого больше самонаводящихся ракет в пуске. Поэтому, стремитесь поставить к себе ракетную установку «Цербер-4», а также поставить «Медузу», чтобы время от времени устраивать вашему оппоненту небольшой ад.
2. От самонаводящихся ракет, выпущенных вам в спину, можно уйти. Для этого необходимо быстро побежать вперед и резко завернуть около каменной гряды, так, чтобы ракеты, всегда идущие по большему радиусу, врезались в стены. Главное, вовремя определить момент пуска.
3. Забравшись на крутые горы, вы можете обнаружить противника раньше, чем он вас. Но иногда, двигаясь в гору, можно наткнуться на ползущего с противоположной стороны неприятеля.

Не играйте в короля горы, а постарайтесь побыстрее спуститься и начать обстрел из стрелкового или любого другого оружия, пока ваш противник еще не может уклониться.

Коды

Код выбора миссии

Ежели вам не очень хочется проходить все миссии подряд, воспользуйтесь следующим советом.



Начните новую игру и, когда появится информация о миссии в России, нажмите →, чтобы перейти к миссии в Японии. Перед заставкой с информацией об этой миссии нажмите и не отпускайте ⊗+↓+←.

Земля начнет вращаться. Теперь нужно просто отпустить кнопки, когда вы будете на интересующей вас миссии.

Коды для Game Shark

Существует такая штучка, называется «Игровая акула» (Game Shark), которая позволяет игроку ввести множество кодов для различных игрушек на PlayStation. Работает она и для Krazy Ivan.

Более того, в ней самой есть собственные коды для этой игры. Это неограниченные патроны для стрелкового оружия (Infinite Ammo), неограниченный запас ракет (Infinite Missiles), неограниченное спецоружие (Infinite Scythe) и отсутствие перегрева (Never Overheat).

Вы также можете ввести дополнительные коды:

Неограниченный запас 50mm пушки	8008d1a403e7
Неограниченный запас лазерных пушек	8008d1b003e7
Неограниченный запас ракет для «Цербера»	8008d1e00064
Неограниченный запас Т.О.	8008d1c00009
Неограниченный запас ракет для «Гиены»	8008d1d80064
Неограниченный запас Кракенов	8008d1c40009
Неограниченный запас Медуз	8008d1c80009
Неограниченный запас плазменных пушек.....	8008d1ac03e7
Неограниченный запас лазеров	8008d1b40009
Неограниченный запас У.З.О.	8008d1bc0009
Неограниченный запас Вихревых бомб	8008d1b80009
Отсутствие перегрева	800d1cb80000

Как вводить коды? Читайте инструкцию для Game Shark внимательно — там все описано.

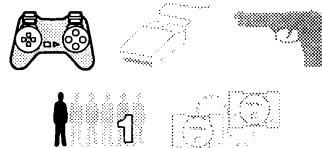
POWERSLAVE

Раб могущества

ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Производитель Lobotomy Software
 Издатель PIE
 Год 1996
 Размер 1 CD
 Размер сохраненной игры 1 блок

УПРАВЛЕНИЕ



СУТЬ ИГРЫ

Трехмерный боевик типа "а ля Doom", отягощенный сложными аркадными моментами. Вам придется прыгать через пропасти, бегать от ловушек, искать заветные артефакты и ключи, стрелять в бестий и много, много думать.

МОРАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ

В этой игре вы не убьете ни одного человека. Зато толпами будете ликвидировать зомби, скорпионов, мумий и прочую нечисть, так как другого выбора у вас нет.

Изображение

достаточно реалистично

Звук

атмосферно

Сюжет/концепция

оригинальная обстановка

Играть в первый раз

любопытно, но сложно

Играть снова и снова

это вряд ли

Играть с друзьями

нет

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ



+

Необычный игровой мир. Большой диапазон оружия - от стандартного до магического. Постоянное чувство напряжения и страха.

-

Очень сложные динамические моменты, запутанность и сложность уровней. Слишком трудный путь к победе. Постоянное чувство напряжения и страха.

=

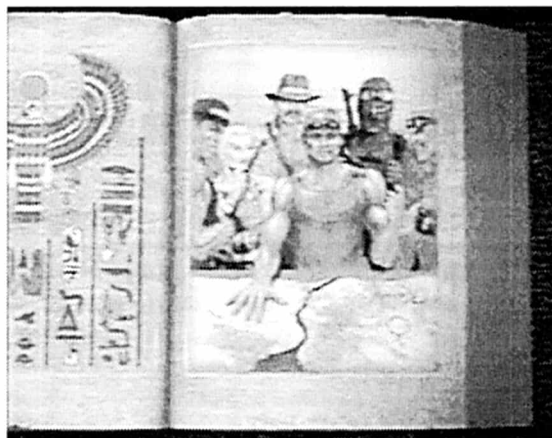
В целом - труднопроходимая игра, для профессионалов геймпада.

для любителей трехмерок

Вашему вниманию предлагается рассказ об одной из крупнейших игр жанра «3D-боевик с видом из глаз главного персонажа игры», которым, собственно и предстоит управлять. Несмотря на достаточно большую сложность игры, которая порой граничит с безнадежностью, мы уверены, что вам удастся пройти ее до самого конца. В этом свою посильную помощь окажет и наше скромное описание данного произведения. И мы не ошиблись — эта программа достойна именно такого названия. В ней использованы все арсеналы современной игры этого жанра — наш персонаж может поднимать и опускать голову, использовать различные виды вооружения в диапазоне от пистолета до магической «Огненной Кобры». Противники, которые встречаются на пути, также перекрывают весь мыслимый диапазон — они бегают, прыгают, летают, и даже могут использовать магические способы для перемещения в невидимом состоянии. Если добавить к этому прекрасному набору огромную территорию, на которой происходит действие, то мы получим великолепнейший многослойный пирог, который придется по вкусу большинству любителей динамических игр. Отличной приправой к этому яству является великолепный звук, благодаря которому выполнение многих задач упрощается. Словом, эта быстрая, красочная и динамичная игра будет великолепным подарком любому геймеру, который произносит слово DOOM с благоговением на устах.

Игра Powerslave производит крайне необычное впечатление на всякого, кто сталкивается с ней. Дело в том, что за внешней простотой и «незамысловатостью» этой программы скрыто такое сложное и трудновыполнимое задание, которое заставит каждого играющего, пусть даже проходящего игру в сотый раз, быть предельно внимательным и собранным на всем его пути. В тот момент, когда мы сосредотачиваемся на очередной проблеме, решить которую почти невозможно, очень часто начинает охватывать ощущение полной реалистичности происходящего. Мороз начинает пробегать по коже и вынуждает нас вздрагивать в критические секунды, когда наш герой балансирует на краю пропасти, в которую мы вынуждены заглянуть, чтобы точно изготавиться перед прыжком.

Эти эмоции подстегиваются еще и теми выразительными средствами, которые представляет компьютер SONY PSX игроку. Графика и звук настолько реалистичны, что порой, особенно при игре в наушниках, возникает странное ощущение — начинаешь крутить головой по сторонам и искать источник звука, или вздрагивать, услышав какой-то потусторонний шорох. Летящие же осколки от разбиваемых предметов и звуки, сопровождающие это, просто не перестают поражать. Попробуйте, например, разбить кувшин, или



Наш персонаж готовится к операции.

уничтожить любого противника, стоящего около водоема. Вы поймете, о чем мы говорим.

По мере того, как мы вживаемся в мир игры Powerslave, мы начинаем чувствовать гнетущее нас чувство постоянного напряжения и страха, которыми пропитаны переходы и лабиринты древне-египетского города, в котором происходит действие. За каждым поворотом нас может поджидать враг. Каждый наш шаг может привести в действие скрытый механизм — ловушку, которая может уничтожить нашего героя или привести к каким-либо необратимым изменениям уровня (например закрыть дверь, через которую необходимо будет пройти в дальнейшем), которые значительно затруднят наш путь, или сделают его просто невозможным, и придется проходить уровень сначала.

Общее впечатление об этой игре можно сформулировать такими словами — тяжелый, но увлекательный путь к победе для смелых и настойчивых. Мы надеемся, что вы оцените по достоинству все прелести этой игры.

Что здесь происходит ?

Действие игры происходит в Египте, среди древних пирамид и зданий города Карнак, который просто пропитан духом прошлого. Времена правления фараона Рамзеса наложили неизгладимый отпечаток на все, что находится здесь. Кажется что каждый переулок города шепчет нам что-то о том, что было много веков назад. Прошлое и настоящее здесь слились воедино, размывая границу реальности. Так проходят год за годом, только ветер сдувает пыль с гладкой поверхности векового камня.

Но один из дней прервал ход этого марафона времени. Зло восстало из потаенных уголков города и захватило власть над некогда цветущим, а теперь полностью разоренным центром древней культуры.

Древний повелитель зла направил своих слуг поработить все население, живущее вблизи города Карнак. Тысячи мужчин, женщин и детей были превращены в злобных и опасных прислужников зла. Город оказался полностью изолированным от всего окружающего мира. Все его улицы, здания и переходы просто кишат врагами, жаждущими только одного — уничтожить любого, кто потревожит их покой. Ненависть настолько затуманила им разум, что иногда они начинают войну друг с другом, ведя ее либо до победы, либо до собственной гибели.



Лик Фараона, дух которого бессмертен.

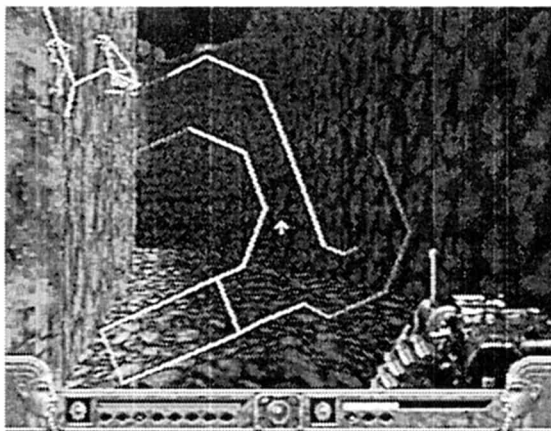
Наш герой, который прошел обучение в спецотряде быстрого реагирования, был выбран как основная кандидатура для операции по спасению цивилизации, которая оказалась перед реальной угрозой порабощения. Он обучен действию в самых разных условиях и ситуациях. Будучи опытным агентом, он мастерски владеет всеми видами оружия, имеет хорошую физическую подготовку.

Он должен был быть высажен на окраине города Карнак, где ему следовало осмотреться и доложить командованию о происходящих событиях или потребовать немедленной эвакуации, если ситуация выйдет из-под его контроля, но вертолет, в котором летел наш персонаж, потерпел крушение. Части радиопередатчика оказались разбросаны на протяжении нескольких миль. Весь арсенал вооружений — раскидан таким же образом. Единственное, с чем не расстался наш, по счастливой случайности спасшийся герой — это Мачете — верный и надежный спутник в его долгом странствии.

И вот он стоит перед входом в древний город. Что ждет его впереди? Сможет ли он, поборов страх, выстоять в этой неравной битве?

Давайте же постараемся всеми возможными способами помочь нашему персонажу победить. Управляя его действиями, нам необходимо пройти через многие мили древнего города. Находя и собирая разные виды вооружения, мы должны уничтожать врагов, которым нет числа. Найденные в переходах и тайниках Карнака ценности древней цивилизации — Артефакты — позволят нам получить необычные возможности. Собрав части от радиопередатчика, мы сможем получить возможность связаться со штабом и потребовать забрать нашего персонажа из этого ада.

Трудный путь к победе



Путеводная нить карты.

Что же предстоит нам предпринять для достижения поставленной цели — уничтожению сил зла и возможности отправиться домой? Давайте рассмотрим нашу миссию подробно и неторопливо.

Территория, на которой происходит действие, разделена на 22 уровня, которые соединены между собой в определенном порядке. Каждый уровень имеет один или более — до четырех, выходов, добраться до которых можно, только пройдя через всю территорию уровня определенным путем или приобретя необходимые для этого предметы. Иными словами — проход на другие уровни недоступен для

нас до тех пор, пока мы как бы не «откроем» проход на них. После того, как мы, хотя бы

один раз, дойдем до прохода на следующий уровень, он становится доступным для нас, и мы можем воспользоваться им в последующем неоднократно.

Перемещаться между уровнями игры наш персонаж может с помощью Верблюдов, которые находятся в некоторых помещениях каждого уровня. Каждый Верблюд, таким образом, является средством перемещения на следующий уровень. После того как вы подойдете вплотную к Верблюду и услышите его мычание, программа предложит вам отправиться в путешествие на следующий уровень. У вас будет выбор — отправиться в путешествие или остаться. Если мы решим отправиться в путь, компьютер поинтересуется, не хотим ли мы записать игру на карту памяти. После того, как мы, например, ответим, что не будем сохранять отложенную игру — мы окажемся в Режиме Просмотра Карты Уровней. Выбрав уровень, на который мы отправимся (из доступных нам на тот момент), мы переходим на него.

Цель игры можно сформулировать следующим образом — необходимо добраться до Верблюда, который откроет нам проход на следующий уровень, по пути собрав все возможные Артефакты, части радиопередатчика, виды вооружения, не забывая пополнять запасы жизненной энергии и патронов.

Проход на некоторые дальнейшие уровни будет невозможен без определенных Артефактов. Поэтому, иногда придется возвращаться назад, на те уровни, на которых мы уже были, и, проходя их заново, по-новому подбирать новые предметы или открывать дорогу на другие уровни.

Типичным примером является проход из уровня 5 — «Горная Часовня Собэка» на уровень 17 — «Поля Магмы», попасть на который без Магического Скипетра невозможно, так как проход к Верблюду, открывающему дорогу на уровень 17, преграждает Огненная Дверь, пройти сквозь которую можно, только имея при себе Магический Скипетр. И несмотря на то, что мы окажемся около этой двери намного раньше, чем приобретем Магический Скипетр, путь на уровень 17 для нас будет еще длительное время недоступен.

И вот, постепенно пробивая себе дорогу через территорию уровней, исследуя новую территорию, подбирая Артефакты и Авторские Статуэтки (десять подобранных статуэток даст нам суперкачество Дельфина, а четырнадцать — суперкачество Птицы!), возвращаясь назад, чтобы посетить еще неисследованные уголки пройденных уже один раз уровней, наш персонаж будет обретать новые способности, собирать части радиопередатчика, увеличивать огневую мощь своего оружия и добираться к финальной цели своего путешествия — битве с Повелителем Зла и Королевой Смерти.

Периодически, после прохождения некоторых уровней наш герой будет возвращаться на уровень 1 — «Гробница Фараона Рамзеса», где дух самого Рамзеса напутствует нас в дальнейший путь и даст некоторые советы, разобрать которые будет достаточно сложно, так как могильный голос Рамзеса, заговорившего на английском, пропитанный пылью веков и мраком тьмы, изменился до неузнаваемости.

Вот список тех целей, которых мы должны придерживаться для достижения победы:

1. Пополнение запаса жизненной энергии и патронов, а соответственно и уничтожение противников.

2. Приобретение магических Символов, которые дают возможность открыть соответствующую дверь (см. соотв. раздел).

3. Приобретение Артефактов и новых видов вооружения.

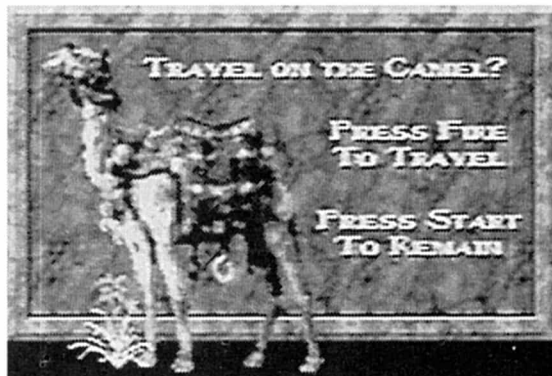
4. Приобретение Авторских Статуэток.

5. Приобретение частей радиопередатчика.

6. Нахождение Верблюда.

Следуя этим шести «заветам», мы постепенно достигнем конечной цели и, соответственно — последнего уровня.


После того, как мы победим монстров, населяющих последний уровень игры, мы перенесемся вновь в гробницу фараона Рамзеса. Наша дальнейшая судьба зависит от того, смогли ли мы собрать все 8 частей радиопередатчика к этому моменту. Если мы имеем их, фараон откроет нам доступ к вертолету, который отправит нас домой. Если нет — просто известит нас об окончании игры. Но даже в том случае, если мы сможем двигаться к вертолету — у нас есть еще одна интересная возможность — подобрать десятую Авторскую Статуэтку (а к этому моменту мы уже будем иметь девять Статуэток), приобрести суперкачество Дельфина и отправиться вновь в путешествие по уровням игры в поисках оставшихся 13 из 23 Авторских Статуэток. После того, как мы соберем их — весь мир игры к нашим услугам, и мы до бесконечности можем путешествовать по нему, истреблять врагов и перемещаться из уровня в уровень.



Отправляемся в путь?

Игровые меню

Основное меню (Main Menu)

После того, как вы запустите игру и просмотрите вступительный видеоролик, перед вами окажется экран Основного (Main) меню. В нем вам предоставляется три варианта, выбрать один из которых вы можете, переместив клавишами крестовины геймпада полосу подсветки на соответствующий пункт и нажав кнопку . Эти три пункта меню дают нам следующие возможности:

Новая игра (New Game)

Выбор этого пункта позволит нам начать игру с самого начала. При этом наш арсенал будет ограничен Мачете. С помощью этого пункта меню мы начнем нашу первую игру. Един-

ственное, что, может быть, следует сделать перед этим — настроить на свой вкус параметры игры, выбрав пункт меню «Настройки».


Загрузить игру (Load Game)

Этот вариант позволяет нам загрузить одну из записанных ранее на карту памяти отложенных игр. После того, как мы выберем этот пункт меню, нам предоставляется возможность выбрать из списка записанных ранее игр (если таковые есть) одну, которую мы можем загрузить и продолжить ее прохождение.



Повелитель Зла и его Зубастые Прислужники.





При выборе игры нам показывается название уровня, с которого мы продолжаем игру, список Артефактов, имеющихся в тот момент, и число, говорящее о том, сколько раз за игру производилась запись отложенной партии. Это число позволит нам судить о том, какая игра записывалась раньше, а какая — позже.

Выбор игры осуществляется так же, как и выбор всех остальных пунктов в различных меню — перемещением подсветки вверх/вниз клавишами крестовины и нажатием кнопки  геймпада.

Настройки (Options)

Этот пункт меню позволяет нам настроить некоторые параметры под наши собственные нужды. Настройке поддаются:

Уровень громкости музыкального сопровождения. Этот пункт меню позволяет нам настроить уровень громкости фоновой музыки по нашему желанию. Этот параметр не является лишним. Дело в том, что очень часто возникают ситуации, когда музыка будет мешать прислушаться к другим окружающим звукам. А ведь звуки в этой игре несут огромную смысловую нагрузку — почти каждый противник издает характерный, ни на что не похожий звук, по которому можно определить, с какой стороны нашему персонажу угрожает опасность, и какая. Иногда, правда, при игре с выключенной музыкой постоянная тишина, прерываемая только криками противников или звуками выстрелов, начинает угнетать. В такие моменты фоновое музыкальное сопровождение только поможет нам.

Корректировать значение этого параметра очень просто: достаточно только выделить этот пункт меню (который имеет вид горизонтальной шкалы с ручкой на ней) и, нажимая клавиши  или  крестовины геймпада передвигать эту символическую «рукоятку громкости» вправо или влево. Закончив настройку этого параметра, мы можем нажать клавишу  или  крестовины геймпада с тем, чтобы перейти к работе с другим пунктом меню.

Уровень громкости звуковых эффектов игры. Попад в этот пункт меню, мы можем изменить уровень громкости всех звуковых эффектов, сопровождающих наше путешествие. Делается это так, как только что было описано.

Назначение кнопок управления геймпада. С помощью этого пункта меню вы можете изменить функции кнопок и клавиш геймпада. Для того, чтобы это сделать достаточно просто выбрать ту кнопку, функцию которой мы собираемся изменять и затем, клавишами → и ← крестовины геймпада выбирать клавишу, которой эта функция будет отдана.



Стартовое меню игры.

Оперативное меню

Это меню доступно нам в любой момент игры. Для того, что получить к нему доступ, нужно нажать кнопку **START** геймпада. Это меню предоставляет нам четыре варианта:

Продолжить игру (Resume Game)

Если вы выберете этот пункт — вы просто выйдете из Оперативного Меню и продолжите игру дальше. Используя эту функцию, вы можете использовать Оперативное Меню как паузу в игре.

Выйти из игры (Quit Game)

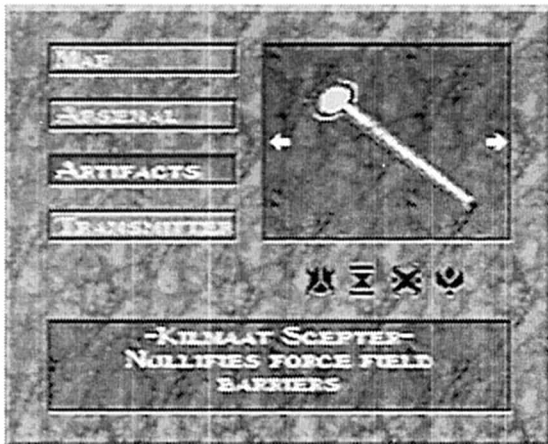
Выбор этого пункта меню позволит вам прекратить игру и оказаться в Основном Меню. Для того, чтобы выйти из игры, вам придется подтвердить свое решение ответом на проверочный вопрос «Вы уверены?» (Are You Sure?). Ответив «Да», вы выйдете в Основное Меню, ответив «Нет» — вернетесь в Оперативное Меню.

Изменение громкости звучания фоновой музыки.

Этот пункт меню полностью аналогичен описанному ранее пункту подменю «Настройки» Основного Меню. С его помощью вы можете прямо по ходу игры менять громкость звучания фоновой музыки.


Изменение громкости звуковых эффектов.

Этот пункт аналогичен пункту «Уровень громкости звуковых эффектов» подменю «Настройки» Основного Меню. Этот пункт меню позволяет прямо по ходу игры корректировать уровень громкости звуковых эффектов.







Магический Жезл - отмычка Огненных дверей.


Инвентарь

Это меню, вызываемое в процессе игры кнопкой  геймпада, позволит нам посмотреть, какие Артефакты и виды вооружения наш персонаж имеет при себе. Кроме этого в меню Инвентаря, можно узнать, сколько частей радиопередатчика мы собрали, включить или выключить режим показа Карты Уровня. Справа на экране можно увидеть символическое изображение символов Силы, Времени, Войны и Земли. Если мы имеем соответствующий символ — это изображение будет светиться. Если нет — место остается темным.

Обратите внимание, что при просмотре имеющихся Артефактов и видов вооружения внизу экрана появляется подпись с комментарием к этому предмету. Иногда дело ограничивается только названием, а иногда там дается рекомендация по применению этого предмета. Все эти рекомендации мы перечислим в описании соответствующих предметов и видов вооружения. Те же из вас, кто знает английский, смогут прямо по ходу игры прочитать их.

Нажатия клавиш  или  крестовины геймпада переключают режим просмотра инвентаря между режимами «Карта/Оружие/Артефакты».

Нажатия клавиш  и  крестовины геймпада осуществляют выбор того предмета, который мы хотим рассмотреть.

Чтобы выйти из меню Инвентарь обратно в игру, нужно снова нажать кнопку .

Загрузка и сохранение отложенной игры

С помощью записи отложенной игры на карту памяти вы получаете бесценную возможность отложить игру на неопределенное время и продолжить ее прохождение по собственному желанию. Запись игры осуществляется и в момент перемещения между уровнями, перед входом в Карту Уровней. Вы можете записать игру несколько раз, в зависимости от имеющегося на карте памяти свободного места. Заметим лишь, что одна сохраненная игра занимает одну секцию памяти карты. Сохраненная игра отображается менеджером

памяти компьютера как магический символ «Анкх», символизирующий жизнь в египетской мифологии, которым просто изобилует Powerslave, и его, судя по всему, можно считать чем-то вроде символа этой игры.

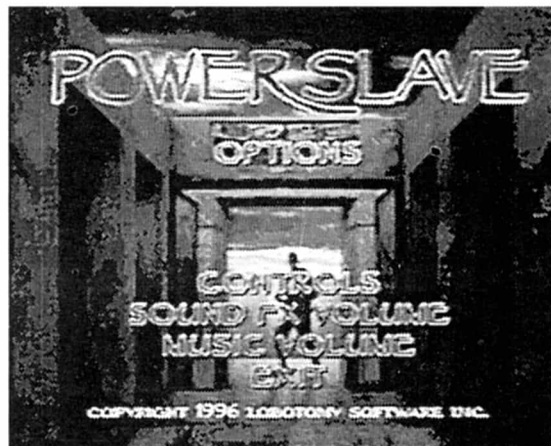
В записи об отложенной игре отражается текущее состояние игры, а именно — открытые уровни, подобранные виды вооружения, Артефакты, Анкхи, текущее количество энергии и патронов.

Записанная игра получает свой порядковый номер, который увеличивается на единицу с каждым сохранением игры, и по которому мы можем определить, какая игра записана раньше, а какая позже, и имя, ассоциированное с последним открытым уровнем.

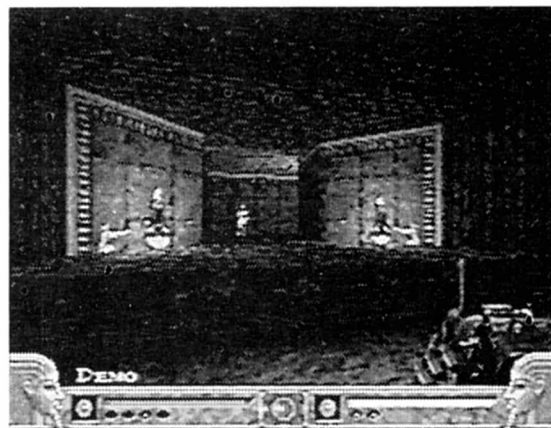
Мы рекомендуем вам записываться после каждого полноценно пройденного уровня, или после каждого выбранного Артефакта или части передатчика или вида вооружения. Дело в том, что даже если вам придется пройти этот уровень заново, сделать это с вновь приобретенным предметом будет намного проще. Желательно также, чтобы в момент записи игры количество жизненной энергии и патронов были близки к максимальным.

Иногда мы рекомендуем вам использовать такой метод — пройдя уровень и добравшись до Верблюда, пусть даже с минимальным остатком жизненной энергии, немедленно записаться, если пополнить запасы нет возможности, а дальнейшее пребывание на уровне грозит гибелью. После того, как игра будет записана, отправиться на открытый ранее уровень, туда, где, как вы помните, находятся запасы энергии и патронов. Там, пополнив их, вновь записаться. Таким образом мы получаем возможность начинать игру на новом уровне с полными запасами.

Польза от таких действий особенно заметна в случае, если нам приходится пробиваться через какое-нибудь крайне опасное место, где мы гибнем. Ведь в случае гибели мы начинаем уровень заново с теми запасами, с которыми пришли на него.



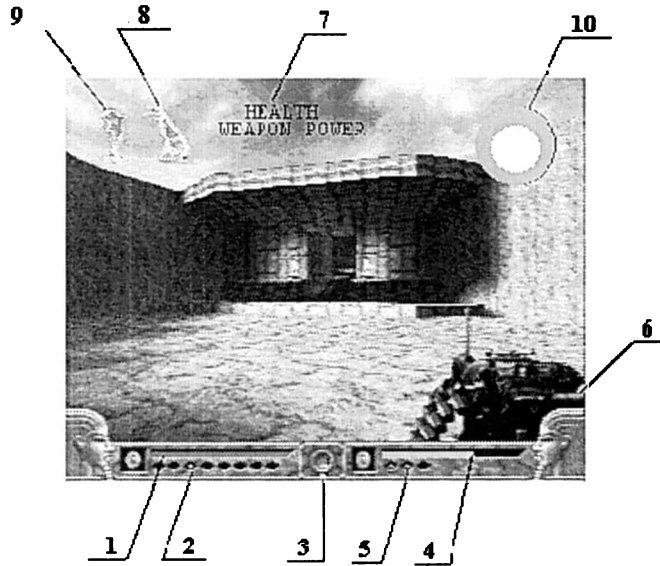
Меню настройки параметров игры.



«Ко встрече с Мумией, «товсь».»

Вид игрового экрана

В процессе игры игровой экран выглядит следующим образом:



Фрагменты изображения имеют следующие значения:

1 — Индикатор количества патронов

Этот индикатор в виде синей полоски показывает нам, сколько патронов мы имеем для выбранного вида вооружения. (Смотри пункты 2 — «Индикатор наличия видов вооружения и выбранного в данный момент вида оружия» и 6 — «Выбранный в данный момент вид оружия»). Полоска полной длины символизирует стопроцентную заполненность магазина патронов. По мере расхода патронов длина полоски начинает убывать до тех пор, пока не пропадет вообще. Если в этот момент мы еще раз нажмем кнопку «Огонь», то произойдет автоматическая смена вида оружия на ближайший, слева по индикатору 2.

Следует отметить, что каждый вид вооружения имеет свои запасы патронов, поэтому если вы истратили, например, все патроны для Револьвера — патроны, например, для Пулемета М-60 (если он у вас имеется в тот момент) останутся нетронутыми, и вы сможете продолжать борьбу, используя этот вид вооружения.

В этом смысле Мачете — самый «выгодный» вид вооружения, который не жалко использовать, так как патроны к этому виду вооружения не нужны, и показания индикатора количества патронов никогда не убывают.

2— Индикатор наличия видов вооружения и выбранного в данный момент оружия

Этот индикатор в виде кружочков показывает нам, какие виды оружия мы имеем, и какой из имеющихся выбран в данный момент. Темный кружок отображает имеющийся, но не выбранный в данный момент вид оружия. Когда мы меняем виды вооружения, красный огонек перемещается по черным позициям, показывая тот вид оружия, который сейчас выбран.

3— Компас

Компас показывает нам направление, лицом по которому мы находимся. Всего компас может отобразить восемь основных направлений, представленных в виде маленьких стрелок по сторонам округлого символа. Та стрелка, которая ярко светится, указывает нам направление, по которому наш персонаж смотрит в данный момент. Этот указатель очень полезен в те моменты, когда мы пользуемся Картой Уровня и пытаемся определить, куда нам идти.

4— Индикатор количества жизненной энергии

Этот индикатор является аналогом рассмотренного выше Индикатора Числа Патронов и имеет вид красной полоски, длина которой символизирует количество имеющейся у нашего персонажа жизненной энергии. Полоска полной длины является показателем наличия у нашего персонажа стопроцентного запаса жизненной энергии.

Следует заметить, что каждый имеющийся Анкх является еще дополнительными ста процентами жизненной энергии. Более подробно это будет разъяснено при описании Анкха.

5— Индикатор подобранных Анкхов

Этот индикатор символизирует количество подобранных нами Анкхов. Каждый кружочек — это один Анкх. Если кружочек подсвечен красным огоньком (аналогичным тому, которым показан выбранный вид вооружения на индикаторе 2), значит Анкх полон на 100 процентов, и мы имеем еще дополнительно 100 процентов энергии к тому количеству, которое показывается Индикатором Количества Жизненной Энергии. Более подробно это будет разъяснено при описании Анкха.

6— Выбранный в данный момент вид оружия

Назначение этого индикатора понятно без комментариев — отображение выбранного в данный момент вида оружия. Так как мы наблюдаем происходящее действие с точки зрения нашего персонажа, то и вид на выбранное оружие соответствующий — как будто мы его держим в своих руках.

7— Сообщения о подобранных предметах и прочем

На этом месте экрана чаще всего появляются сообщения о подобранных нами предметах. Вы можете увидеть следующие сообщения:

«Weapon Power» — вы подобрали Магазин Патронов.

«Health» — вы подобрали Энергетический Заряд.

«Full Weapon Power» — вы подобрали Полный Заряд Патронов.

«Full Health» — вы подобрали Полный Заряд Энергии.

«Map» — вы нашли карту уровня, на котором находитесь.

Иногда, например при попытке открыть запертую дверь, на этом месте появляется сообщение «Door Is Sealed», что означает «Дверь Запечатана».

8— Индикатор наличия суперкачества Птицы

Этот индикатор загорается после того, как мы получим во владение суперкачество Птицы и соответственно возможность свободно перемещаться по воздуху, что описано в разделах «Способы Перемещения» и «Артефакты — Авторские Статуэтки».

9— Индикатор наличия суперкачества Дельфина

Появление этого индикатора извещает нас о владении Суперкачеством Дельфина, которое дает нам возможность быстро плавать и некоторые другие возможности, которые описаны в разделах «Способы Перемещения» и «Артефакты — Авторские Статуэтки».

10— Индикатор количества воздуха

Этот индикатор появляется на экране только в момент, когда мы входим в воду и плывем или ныряем. Его вид напоминает пузырек воздуха, который уменьшается в зависимости от того, сколько воздуха в легких нашего персонажа израсходовалось при подводном плавании. Когда воздух кончится, некоторое время наше персонаж сможет проплыть, расходуя жизненную энергию, но потом задохнется и утонет. Следует своевременно обращать внимание на показания этого индикатора и выныривать на поверхность для пополнения запаса воздуха.

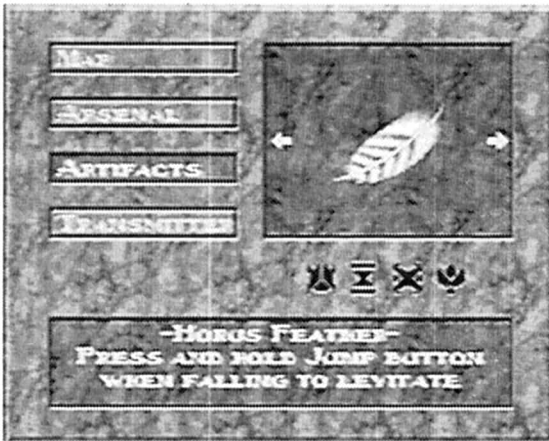
Способы перемещения нашего персонажа

В этом разделе мы подробно рассмотрим весь богатый спектр возможностей, которыми наш персонаж располагает для перемещения по территории уровней игры.

Наш герой имеет следующие возможности для перемещения: движение вперед, назад, развороты влево и вправо, боковое скольжение, прыжки. Это только основные виды

перемещений. Кроме них еще есть плавание, ныряние, плавное парение в воздухе, подтягивание на руках и, наконец, сверхвозможности Дельфина и Птицы. Теперь рассмотрим все эти способы перемещения тщательно:

Перемещения вперед/назад и повороты вправо/влево



Перо - ключ к свободному парению... и падению.

ле балансировать над пропастью, и любое наше неосторожное движение в этот момент чревато его гибелью.

Мы рекомендуем вам очень осторожно перемещаться и использовать кратковременные нажатия на управляющие клавиши, которые обеспечат перемещение маленькими «шажками», которые в опасных ситуациях, например, при перемещениях вблизи опасных мест, обеспечат нам необходимую степень безопасности.

Боковое скольжение

Этот способ перемещения крайне полезен и, несмотря на его непривычность, поможет нам спастись в очень многих случаях. Иногда этот способ перемещения просто крайне удобен. Суть его состоит в том, что мы как бы смещаемся вправо или влево боком, не поворачиваясь. Это равносильно шагу вбок без поворота корпуса.

Этот способ перемещения поможет нам в случае, если требуется уклониться от огня противника. Если бы мы просто разворачивались и отодвигались, мы бы просто не успели уйти с линии огня противника.

Другой плюс этого вида движений в том, что он позволяет пройти боком по узким дорожкам, мостикам и выступам.

Это сравнительно обычные для данного класса игр способы движения. Перемещаясь вперед-назад, разворачиваясь на месте вправо и влево, мы можем передвигаться почти по всей территории уровней и даже кое-где двигаться по лестницам и наклонным плоскостям.

Здесь следует отметить, что на нашего персонажа воздействует сила инерции, которая не дает ему остановиться как вкопанному прямо на одном месте, а протаскивает чуть вперед. Это заставляет нас действовать осмотрительно и заблаговременно останавливаться.

Вообще игра требует недюжинного старания в управлении нашим героем, так как очень часто ему приходится в прямом смысле

Прыжки

Этому способу перемещения стоило бы посвятить отдельную большую главу. Дело в том, что прохождение некоторых трудных мест уровней основано только на выполнении филигранно-точных прыжков над пропастью или над потоками кипящей лавы или ядовитой булькающей массы.

Нам потребуется выполнять прыжки различных видов — например, запрыгивать вверх на небольшой выступ или перепрыгивать вперед, через пропасть.

Самым сложным, пожалуй, видом прыжков на нашем пути будет прыжок на движущиеся платформы, когда потребуется точно рассчитать момент разбега (а разбег обязательно требуется для выполнения дальнего прыжка). Если в этот момент нас еще и обстреливают несколько противников, или действие происходит рядом с работающими Скрытыми Пушками, соприкосновение с летящими огненными шарами которых смертельно, то ситуация требует небывалого хладнокровия и точности выполнения действий. Словом, любители острых ощущений не будут разочарованы.

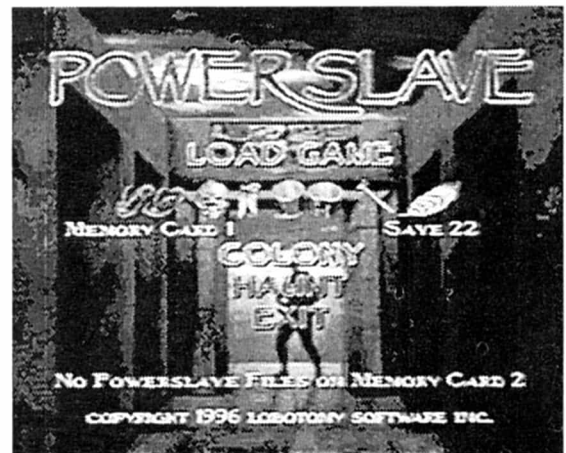
Не забудем отметить тот факт, что в момент выполнения прыжка — точнее, в момент полета после отталкивания от земли — мы можем выполнять некоторые другие полезные действия: использовать боковое скольжение, стрелять или просто включить режим паузы, вызвав Оперативное Меню.

Если мы имеем в наличии Артефакты, замедляющие падение (Шаль Изис или Перо), активизировав их в процессе прыжка, мы можем существенно увеличить его дальность. Без этого пробраться через некоторые места уровней будет просто невозможно.

Плавание и ныряние

Эти способы перемещения несколько необычны, но в некоторых ситуациях просто незаметны — добыть некоторые предметы, не поплавав и поныряв, невозможно. Более того — один из уровней игры «Затонувший Дворец Кхнума» подразумевает прохождение его только под водой, так как 90 процентов его территории находятся в полностью погруженном под воду состоянии.

Следует отметить, что изначально наш персонаж практически не может находиться под водой, моментально задыхаясь. По-настоящему свои ныряльщицкие способности мы можем реализовать, только подобрав Маску Собака, которая дает нам возможность расходовать запас воздуха очень экономно и тем самым увеличивает то время, которое мы мо-



Меню загрузки отложенной игры.



ДИНАМИЧЕСКИЕ ИГРЫ

жем находиться под водой. Мы не говорим уже о суперспособности Дельфина, которая не только позволяет еще более экономно расходовать запас воздуха, но и развивать под водой намного большую скорость.

При нахождении в воде функции клавиш управления изменяются, и теперь, чтобы перемещаться, мы используем четыре клавиши крестовины геймпада, которые позволяют нам выбрать направление движения и нажатием кнопки (X) плыть в выбранном направлении.

Для того чтобы войти в воду, особых усилий прилагать не требуется. Тут только можно сказать, что если вы прыгнете в воду с некоторой, пусть даже небольшой, высоты — вы сразу погрузитесь под воду, и воздух в легких начнет расходоваться. Не забывайте об этом, и в случае падения в воду немедленно всплывайте на поверхность.

Чтобы вылезти из воды на твердую землю, потребуется несколько больше потрудиться. Для этого нужно подплыть к берегу и, нажимая и удерживая кнопку (X) геймпада, нажать и держать клавишу ↓ крестовины геймпада. Как только наш герой вылезет из воды, нужно отпустить эти кнопки и, нажимая клавишу ↑, отойти от края водоема.

Есть еще один очень простой и эффективный способ выбраться на берег — подплыть под водой к тому берегу, у которого вы собираетесь вылезти, затем поднять голову вверх и проплыть вдоль этой подводной вертикальной стены к поверхности. Оооп! Вот вы и стоите на берегу!

(X) *Никогда не забывайте, что в воде бороться с водным противником — Пираньями — несколько сложнее, чем с берега водоема. Поэтому мы рекомендуем перед тем, как входить в воду, подойти к краю суши и, наклонив голову вниз, посмотреть в глубину и убедиться, что вас не поджидает парочка этих зубастых убийц. Если все-таки невдалеке от того места, где вы собираетесь войти в водоем, находятся Пираньи — они, заметив нашего героя, подплывут к самым нашим ногам. Тут нам предоставится возможность поупражняться в уничтожении их из разных видов оружия. А ведь под водой действуют далеко не все виды вооружения! Особенно полезно применение Гранаты Анума на большом скоплении Пираний. Представьте — один взрыв и 5-6 Пираний уничтожено!*

Перемещения в воздухе

Падение

Изначально, сразу после старта игры нашему герою доступен только один вид перемещения по воздуху — падение. Достаточно быстрый способ перемещения. Правда, в основном, после падения с достаточно большой высоты наш герой погибает — но это не преуменьшает достоинств этого способа движения. Более того, заметим, что в момент падения вы можете использовать другие клавиши управления движением — например ↑ или ↓. Это

позволит вам подкорректировать то место, куда вы приземлитесь. Если вы падаете с достаточно большой, но не смертельной высоты, ваш персонаж останется жив, но потеряет некоторое количество жизненной энергии.

Чтобы вы не воспринимали все выше сказанное, как одну сплошную шутку, отметим лишь тот факт, что авторам неоднократно удавалось проходить с помощью падения те места уровней, которые нужно проходить с помощью Артефактов, замедляющих скорость падения и позволяющих уцелеть даже при спуске с огромной высоты.



Огненный Дракон - вызывайте пожарных.

Замедленное Падение

После того, как вы подберете Шаль Изис, наш герой получит возможность проходить недоступные ранее места, как спуски с огромной высоты вниз, да и просто прыгать на более дальние расстояния.

Сущность замедленного падения в том, что наш герой получает возможность как бы плавно спускаться на парашюте вниз, не набирая фатальную скорость. Замедленное падение включается нажатием и удержанием во время Прыжка или Падения кнопки геймпада, которая имеет обычное назначение «Прыжок».

Во время Замедленного Падения можно использовать Боковое Скольжение, с помощью которого вы можете корректировать положение нашего персонажа вправо/влево.

Еще раз отметим тот момент, что прыгнув и включив режим замедленного падения, вы получаете возможность преодолеть намного большее расстояние, чем просто обычным Прыжком.

Горизонтальное Парение

Этот способ перемещения обеспечивается приобретением Пера. Этот Артефакт дает нашему герою крайне полезную возможность — перемещаться на фиксированной высоте, ни на сантиметр не опускаясь вниз, до тех пор, пока мы не захотим.

Кратко сущность этого способа движения можно сформулировать следующим образом — нажав кнопку «Прыжок» в момент Падения или Прыжка вы заставляете нашего персонажа зависнуть на той высоте, на которой он находился в момент нажатия этой кнопки. Если вы отпустите ее, наш герой вновь продолжит падение. Нажав ее вновь, вы снова остановите снижение. Повторяя этот цикл, вы сможете спуститься практически с любой высоты.



Кроме того, чтобы обеспечивать безопасное снижение, этот способ перемещения позволяет нашему герою пробираться в недоступные ранее места. Например, пролетать над длинными полями кипящей магмы, преодолеть которые иначе просто невозможно.

Подтягивание на руках

Этот способ сродни запрыгиванию на некоторую высоту, но его отличие в том, что мы прыгаем, стоя лицом вплотную к стене, и наш герой сам цепляется руками за верхний уступ, чем делает возможным преодоление большей высоты.

Суперкачество Дельфина

Приобретение этого суперкачества открывает нашему герою фантастические возможности — теперь он может быстро плавать, расходуя при этом намного меньше воздуха, прицеливаться прямо из воды по разным целям и, наконец, выпрыгивать из воды на достаточно высокие уступы!

На использовании этого качества основаны многие эпизоды игры, в которых, не имея суперкачества Дельфина, выбраться на берег из водоема практически невозможно!

Суперкачество Птицы

Также крайне полезная функция. Позволяет нашему герою летать по воздуху, НАБИРАЯ ВЫСОТУ! До этого самое большое, что мы могли проделать в воздухе — зависнуть на фиксированной высоте! Теперь же мы получаем истинную свободу перемещения по воздуху.

Правда, этот режим имеет и негативную сторону — мы не можем спокойно зафиксировать свое положение в воздухе, а вынуждены постоянно нажимать кнопку «Прыжок», чем обеспечивается махание крыльями. Одним нажатием обеспечивается один взмах крыльями и, соответственно, подъем на некоторую небольшую высоту. Повторяя эти взмахи, мы двигаемся по воздуху.

Управление

В этой главе мы рассмотрим назначение кнопок управления геймпада. Описываемая нами конфигурация относится к стандартному расположению функций, которое мы можем сами изменить по своему усмотрению, воспользовавшись пунктом «Настройки» Основного Меню.

Нормальный режим — пешее перемещение

Клавиши крестовины геймпада имеют следующие значения:

- ↑/↓ движение вперед/назад соответственно.
- ←/→ разворот влево/вправо.

Кнопкам геймпада присвоены следующие значения:

- L1** / **R1** боковое скольжение влево/вправо,
- L2** / **R2** смена выбранного вида оружия на другой — слева/справа по индикатору соответственно,
- применение выбранного вида вооружения, или попросту — «Огонь»,
- прыжок. Действие этой кнопки несколько изменяется в зависимости от имеющихся у вас Артефактов и суперкачеств.

В частности:

— если вы имеете Шаль Изис, то нажатие этой кнопки в момент падения или прыжка приводит к замедлению снижения;

— если вы имеете Перо, то нажатие этой кнопки в момент нахождения в воздухе приводит к зависанию нашего героя на той высоте, на которой его застало нажатие кнопки;

— если вы имеете суперкачество Птицы — нажатие этой кнопки приводит к однократному взмаху крыльями. Повторяя их, вы можете летать. Только не забывайте махать крыльями — можно упасть и разбиться;

- △** удержание этой кнопки и нажатие при этом клавиш **↑** или **↓** крестовины геймпада приводит к тому, что наш герой поднимает или опускает свой взгляд (и соответственно точку прицеливания) вверх/вниз.
- открывание двери или воздействие на некоторый выключатель. Для того чтобы воспользоваться действием этой кнопки, нужно подойти к выключателю или двери, на которые вы хотите воздействовать, вплотную, и потом нажать эту кнопку. Если дверь поддается открыванию — вы услышите характерный звук, и дверь откроется, или выключатель будет переключен. Если же дверь заперта, то вы увидите наверху экрана соответствующую надпись.
- START** > нажатие этой кнопки вызывает на экран Оперативное Меню.
- SELECT** > эта кнопка вызывает на экран меню Инвентарь. Повторное нажатие этой кнопки вернет нас в игру.



Выбираем функции для клавиш управления.

Противники

В этой главе мы поговорим о тех созданиях, что повстречаются на нашем трудном и без них-то, пути. Эти монстры, порожденные Властелином Зла, просто жаждут растерзать нашего героя, когда он нарушит их покой.

Скорпион

Это самый первый вид противника, который повстречается нам сразу на первом уровне. Скорпионы перемещаются ползком, изредка подпрыгивая. Эта особенность их перемещения делает достаточно сложным прицеливание по ним, но с другой стороны позволяет нам попасть по ним, даже если они находятся существенно ниже линии прицеливания, прямо в момент их прыжка.

Скорпионы обитают во множестве помещений уровней. Некоторые из них поджидают нашего персонажа под потолком помещений с тем, чтобы свалиться на него и ужалить. Чтобы не быть покусанными Скорпионом, нужно маневрировать, удерживая Скорпиона на почтительном расстоянии, и при первой же возможности уничтожить его. Для попадания по Скорпиону имеет смысл немного снизить точку прицеливания.

 *Очень часто, разбив стоящий Кувшин в надежде найти что-нибудь полезное, мы находим там Скорпиона...*

Уничтожение Скорпиона требует двух попаданий по нему из Револьвера, два удара Мачете или один выстрел из более мощных видов вооружения. Также, чтобы уничтожить Скорпиона, можно заманить его на поток кипящей магмы, где он загорится и спокойно скончается, чуть поверещав. Большое скопление Скорпионов хорошо уничтожается Гранатой.

Оборотень

Неприятный противник. Оборотень имеет вид человека, только вместо человеческой головы у него — звериная. Оборотни обладают способностью атаковать нашего героя на расстоянии, кидая в него огненные шары. Подойдя вплотную, оборотень пускает в ход свои нечеловечьи когти.

Уничтожение его требует трех попаданий из Револьвера. В принципе, попасть по нему несложно из любого вида оружия.

Оса

Это небольшой противник, который доставит вам очень много хлопот. Дело в том, что Осы обитают в разных закоулках уровней и тихо и незаметно приближаются к нам, подавая

звук только в момент нападения. Укусив нашего героя, Оса сразу отлетает в сторону с тем, чтобы повторить атаку с другой стороны.

Чтобы уничтожить Осу, требуется чуть-чуть приподнять линию прицеливания.

Для уничтожения Осы очень удобно использовать Огненную Кобру, которая, подобно самонаводящейся ракете, устремится на Осу, как только заметит ее. Достаточно удобно и использование Пулемета.

Беркут

Этот противник кружит далеко-далеко в небесах и, заметив нашего героя своим орлиным взором, устремляется в атаку, сопровождая свой полет хлопанием крыльев и характерным криком.

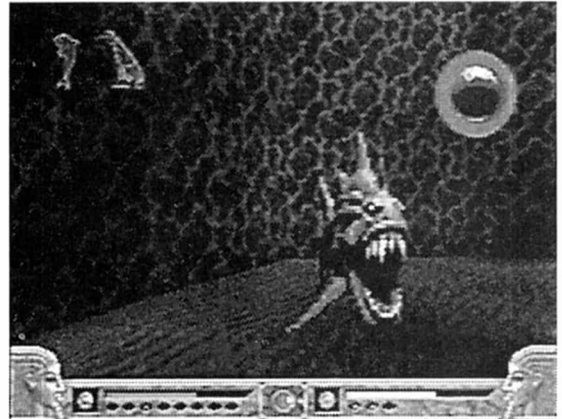
Уничтожать Беркута лучше всего на подлете, пока он не пустил в ход свои когти. После первой атаки Беркут отлетает в сторону, с тем, чтобы повторить ее вновь.

Заметить неатакующего Беркута очень сложно — но уж услышав его боевой крик, нужно смотреть «в оба». Для уничтожения Беркута очень удобно использовать Огненную Кобру.

Пиранья

Этот подводный противник доставляет нашему герою много хлопот при путешествиях по подводным территориям уровней. Пираньи приближаются к нашему герою и атакуют стремительно и очень мощно. Признаком появления Пираньи служит звук всплеска воды, который издают Пираньи, заведя нашего персонажа.

Уничтожить Пиранью, конечно, можно даже с помощью Мачете, причем достаточно всего двух ударов, но дело в том, что такого противника, как Пиранья, лучше не подпускать близко и уничтожать на расстоянии из такого оружия, как Гранаты Анума, Кольцо Ра или Священного Браслета.



- Мама, можно я рыбок покормлю?
- Корми, корми сыночек.

Мумия

Мумия является далеко не низшим звеном в иерархии злодеев, существующей в мире игры. Дело в том, что Мумия вооружена оружием, являющимся родственником нашей Огненной Кобре. Единственное Отличие состоит только в том, что Кобры, выпускаемые посохом мумии, имеют красный цвет, а наши — зеленые.



Мы не рекомендуем вам показываться в поле зрения Мумии и, заметив ее, сразу же прятаться в укрытие, атакуя Мумию из него с помощью Гранат или Огненных Кобр. Очень хорошо себя зарекомендовала практика Рэмбо — когда вы с криками «Мне никто не нужен!» выходите с Пулеметом навстречу Мумии и уничтожаете ее выстрелами в упор.

Заметив нашего героя, Мумии начинают огонь своими Огненными Кобрами, сопровождая стрельбу громкими воплями, в которых слышится что-то типа яростного «Must Die!» (Умри!).

В некоторых случаях удастся подойти к Мумии, которая находится в состоянии полусна практически вплотную и уничтожить ее еще до того, как она сможет сделать первый выстрел.

Многоголовый Сет

Многоголовый Сет относится к Повелителям Зла, населяющим уровни игры. Это не простой противник, а прямо-таки «босс злодеев», битва с которым представляет собой отдельную сложную задачу. Сет владеет двумя уровнями «Дворец Сета» и «Арена Сета». На втором-то мы и встретимся с этим могучим уродцем.

Уничтожить Сета можно, но сделать это крайне непросто. Для этого потребуется израсходовать весь запас Гранат и почти все патроны для Пулемета. Особого секрета в битве с Сетом нет — достаточно кружить по арене, чтобы удерживать его на расстоянии, и прицельно метать в него Гранаты, а затем и стрелять из Пулемета, когда Гранаты кончатся.

Заметим только лишь, что Сет имеет дурную привычку прыгать высоко вверх, чтобы приземлиться прямо рядом с нашим персонажем. Учитывая это, нужно хорошо маневрировать, чтобы не оказаться с ним в опасной близости.

Через некоторое время после начала битвы Сет выпускает своих маленьких прислужников, которые имеют отравленные парализующим составом когти. Вцепившись в нашего героя и парализовав его, эти мелкие злодеи делают его превосходной добычей для Сета. Не попадайтесь им! Убегайте и маневрируйте! Так как уничтожить этих маленьких тварей невозможно, единственный способ спастись — постараться избежать контактов с ними.

За победу над Сетом вы получите хорошую награду в виде открывшегося выхода с арены, за которым сможете подобрать Артефакт и покинуть этот уровень.

Пантера

Эти крайне неприятные противники встречаются нам в середине игры. Пантеры имеют вид женщин в купальниках, но с головами Пантеры. Эти женщины-кошки владеют определенными навыками магов и способны пропадать, почувствовав опасность, с тем, чтобы вновь появиться уже вплотную к нам.

Не подпускайте Пантер близко! Обычно такое близкое знакомство плохо заканчивается. Если Пантера пропала, сложив руки на груди, имеет смысл остановиться на месте и

подождать того момента, когда она возникнет вновь. Если же вы двинетесь вперед, не покончив с Пантерой, вы рискуете встретиться с ней лицом к лицу (или к морде) в самом неподходящем для этого месте. Например, когда пять или шесть Пантер соберется вместе. Тогда вряд ли вы сможете с ними справиться!

Огненный Дракон

Это очень мощный противник, хотя и не наделенный особым интеллектом. Огненный Дракон обитает в кипящей магме, из которой он высовывается лишь для того, чтобы обстрелять нашего героя огненными шарами, представляющими собой сгустки кипящей магмы, которыми он плюется с необычайной ловкостью.

Благодаря тому, что Огненный Дракон обитает в такой опасной среде, он выработал в себе восхитительную стойкость почти ко всем видам оружия. Исключение составляет лишь Священный Браслет, один самый мощный залп которого может уничтожить Огненного Дракона с одного попадания. Для этого необходимо только полностью зарядить браслет и стрелять очень быстро в тот момент, когда Дракон только начинает поднимать голову из магмы. Если вы опоздаете, он начнет скрываться в глубине, и часть энергии выстрела пройдет мимо.

Если вы попытаетесь использовать против Огненного Дракона другие виды вооружения, это потребует от вас большого терпения и мужества, так как на это потребуется достаточно много времени, в течение которого вы должны будете находиться в опасной близости к Дракону, и уворачиваясь от его попаданий, атаковать его.

Определить наличие Дракона в озере кипящей магмы можно по характерным булькающим звукам. Также на поверхности виден хвост дракона. Если их несколько — значит это озеро имеет не одного обитателя!

Богомол

Достаточно экзотический противник, хотя и в уничтожении его нет ничего особенно сложного. Потребуется только некоторый запас патронов. Богомолы перемещаются на задних лапах, стреляя в нашего персонажа из какого-то мощного оружия. Атаки Богомола отнимают достаточно много жизненной энергии.

Мы рекомендуем использовать против Богомолов Пулемет или Священный Браслет.

Встречаются Богомолы ближе к концу игры, на уровне «Колония Килмаата».

Селкис

К владениям Селкис относятся два уровня — «Проход Селкис» и «Нора Селкис». Эта тварь принадлежит к разряду «боссов», уничтожить которую очень непросто. Чтобы уничтожить ее, вам потребуется изрядное терпение и значительное количество патронов.

Чтобы сделать это, вам нужно заманить ее в кольцевую часть лабиринта и там, перемещаясь по кругу, атаковать ее и вновь скрывать-ся в лабиринте.

Если удача будет на вашей стороне, после достаточно долгой и изматывающей беготни по лабиринту вы сможете победить ее. В качестве награды за это вы получите огромное количество Скорпионов, которые появятся в разных местах лабиринта.

Повелитель Зла

Этот и следующий противник относятся к самым могущественным злодеям игры. Битва с ними предстоит вам на самом последнем уровне игры — «Арена Килмаата».

Повелитель Зла напоминает огромного жука, имеющего множество лап и два рта. Он стреляет маленькими красными зарядами, и через некоторое время напускает на нашего героя полчище зубастых шаров-убийц. Мы не рекомендуем вам оказываться вблизи от них. Постарайтесь уничтожить его до этого момента. Это возможно!

Чтобы сделать это, нужно, не тратя ни секунды, атаковать его несколькими, самыми мощными выстрелами из Священного Браслета. Их нужно сделать не менее трех-четырех, после чего Повелитель Зла превратится в прах. Если к этому моменту он уже выпустит несколько зубастых шаров, вам придется повоевать и с ними.

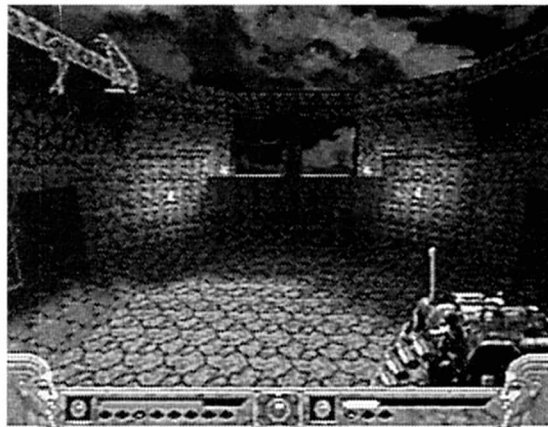
Когда вы закончите, перед вами возникнет Королева Смерти!

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ! При битве с Повелителем Зла и с Королевой Смерти не используйте Гранаты Анума! Храните их САМЫЙ ПОЛНЫЙ запас не тронутым. Он вам пригодится в дальнейшем.

Королева Смерти

Это последний противник, который встретится вам на уровнях игры. Все остальные злодеи вам уже знакомы. Королева Смерти возникнет из праха после того, как вы покончите с Повелителем Зла на последнем уровне игры — «Арена Килмаата».

Королева Смерти имеет вид огромной мохнатой гусеницы, состоящей из множества последовательно соединенных мохнатых сфер. Уничтожать ее нужно с конца — то есть с хвоста. Делать это мы рекомендуем следующим образом: выпустить на Королеву Смерти 3-4 Огненных Кобры, которые начнут носиться за ней и, догнав, уничтожат одну или несколько ее концевых частей, укоротив эту мохнатую тварь.



Эх, не ступала еще здесь нога русского туриста.

Пока Кобры будут гонять Королеву, вам нужно выбрать Священный Браслет, полностью зарядить его, и после того, как Королева укусит нашего героя (да, да! Это необходимо! — поэтому мы рекомендуем вам по возможности сохранить запасы жизненной энергии к этому моменту), — выпустить ей вслед, когда она начнет удирать, заряд энергии, который также отстрелит ей одну или несколько хвостовых секций.

Повторяя эту процедуру несколько раз, вы уничтожите Королеву Смерти, сократив ее длину до нуля!

Вооружение

Оружие является неотъемлемой частью нашей амуниции на всем пути. Выбор «текущего» вида вооружения осуществляется клавишами **(L2)** и **(R2)**. Если вы ведете огонь, например из пулемета, и, не отпуская гашетки, смените вид оружия — смены не произойдет до тех пор, пока вы не отпустите кнопку «Огонь».

В случае, если при стрельбе из некоего вида оружия у вас кончатся патроны, произойдет автоматическая смена выбранного вида вооружения на более слабый, следующий по индикатору, слева, вид вооружения.

Пополнение запаса патронов происходит к тому виду вооружения, который выбран в данный момент. Например, если вы хотите пополнить запас патронов для Револьвера и Пулемета, вам следует подобрать один Магазин Патронов при выбранном Револьвере, затем сменить оружие на Пулемет и подобрать другой Магазин Патронов.

В этой главе мы подробно рассмотрим все виды вооружения, которые доступны нам в нашей трудной битве.

Мачете

Этот вид вооружения изначально дан нам и является неразлучным нашим спутником на всем протяжении нелегкого пути по уровням игры. Мачете имеет недостатки — самый главный из них в том, что удары Мачете действуют только на небольшом расстоянии. Но кроме этого у Мачете есть и огромное достоинство — Мачете не расходует патроны, и им можно пользоваться неограниченно много.

Этот вид оружия работает и под водой.

Револьвер

Револьвер является оружием, про которое сказать в общем-то нечего. Действует на достаточно большой дальности, обладает сравнительно небольшой огневой мощностью. Его применение оправдано и в порядке экономии патронов других, более мощных и полезных видов оружия. Если они есть, конечно.

Револьвер не действует под водой.

Пулемет М-60

Это очень мощный и полезный вид оружия, пользоваться которым мы не перестанем до самых последних уровней игры, имея даже более мощные виды оружия.

К неоспоримому достоинству пулемета следует отнести высокую скорострельность. Противник даже не успевает опомниться, как превращается в прах.

Этот вид вооружения не работает под водой.

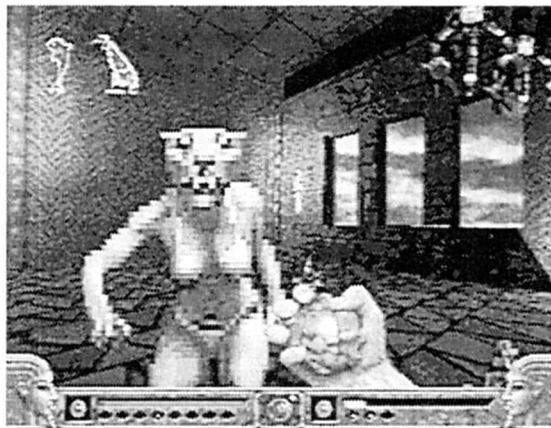
Гранаты Анума

Этот вид вооружения следует, скорее, назвать Артефактом, нежели просто видом оружия. Тем не менее, это крайне мощное и опасное оружие. Как гласит комментарий в меню Инвентарь — Граната бросается по отпусканию кнопки «Огонь». Если же мы нажимаем кнопку «Огонь», и, не отпуская, держим ее некоторое время, происходит увеличение дальности броска. Т.е. чем дольше мы держим кнопку нажатой, тем дальше при отпускании ее полетит Граната.

Гранаты находят исключительно эффективное применение в следующих случаях:

- уничтожение скопления противников;
- поражения противника, спрятавшегося за укрытием;
- поражение противника без точного прицеливания;
- разрушение стены или скрытого прохода. В этом случае действие гранаты равносильно взрыву Взрывающегося Светильника. Чтобы взорвать стену, достаточно кинуть гранату сравнительно близко к ней. Точного прицеливания обычно не требуется.

Гранаты можно применять и под водой.



Эротика в компьютерных играх.

Огнемет

Достаточно экзотический, но полезный при умелом применении вид вооружения. Позволяет при достаточно экономном расходовании боезапаса поражать множество мелких целей. Следует только вести огонь из Огнемета крайне кратковременными нажатиями кнопки «Огонь». Можно, конечно, стрелять и длинными очередями, но тогда расход горючего огнемета будет колоссальным.

Это оружие очень эффективно против Скорпионов и Ос. Кратковременным выстрелом нужно поджечь Осу или Скорпиона и затем отойти в сторону, давая ему возможность спокойно догореть.

Заметьте — огнемет не работает под водой.

Огненная Кобра

Это оружие можно смело отнести к магическим видам вооружений древних цивилизаций. Огненные Кобры, выпускаемые из магического посоха, имеют некоторый «интеллект» и способны сами находить и уничтожать противника, попавшего в пределы их видимости. При этом, естественно, они не трогают нашего героя. Если Огненная Кобра не видит противника, она пролетит по прямой до столкновения с препятствием и, столкнувшись с ним, взорвется.

Огненные Кобры незаменимы в тех ситуациях, когда мы не имеем возможности точно прицелиться. Очень хорошо можно применить Кобру и в «воздушном бое» против Беркута или Осы. Достаточно эффективно можно стрелять Коброй в коридор, в конце которого за поворотом спрятался противник. Кобра пролетит по коридору до самого его конца, где, увидев противника, свернет в его сторону и уничтожит злодея.

Огненную Кобру нельзя использовать под водой.

Кольцо Ра

Это достижение древних магов является крайне эффективным видом оружия. Кольцо Ра стреляет множеством огненных маленьких шариков, которые могут отскакивать от стен и поверхности воды до тех пор, пока не пролетят некоторое расстояние и взорвутся, или раньше — столкнутся с целью.

Очень эффективно можно использовать Кольцо Ра в узком туннеле, против скопления Ос и Скорпионов, стрелять по которым из простых видов оружия было бы просто затруднительно в связи с тем, что Осы находятся выше линии огня, а Скорпионы ниже. Соответственно, если мы прицеливались по одним — мы подпустили бы достаточно близко других.

Нужно только помнить о том, что отскакивающие огненные шарики могут поранить и нашего персонажа.

Это оружие эффективно как под водой, так и на воздухе. Его даже можно применять для стрельбы из-под воды на поверхность и наоборот.

Священный Браслет

Еще один — последний и самый мощный вид оружия, созданный в древности. Священный Браслет поражает противника потоками электромагнитной энергии, силу которой мы можем менять по своему желанию. Делается это способом, аналогичным тому, каким мы меняем дальность броска Гранаты.

Для увеличения мощности выстрела нужно просто удерживать некоторое время кнопку «Огонь», после отпускания которой (а выстрел происходит именно по отпусканию кнопки «Огонь») поток энергии устремится на врага и поразит его.

Самое интересное, что эти потоки энергии наводятся на врага достаточно самостоятельно, и нам достаточно только примерно прицелиться в сторону противника и выстре-

лить. Если противников несколько — поток энергии разделится на несколько частей и поразит, по возможности, конечно, нескольких врагов.

Это единственный вид вооружения, который может одним залпом уничтожить Огненного Дракона и несколькими залпами — «боссов» врага.

Священный Браслет можно использовать под водой, на воздухе и при стрельбе из воды наверх и наоборот.

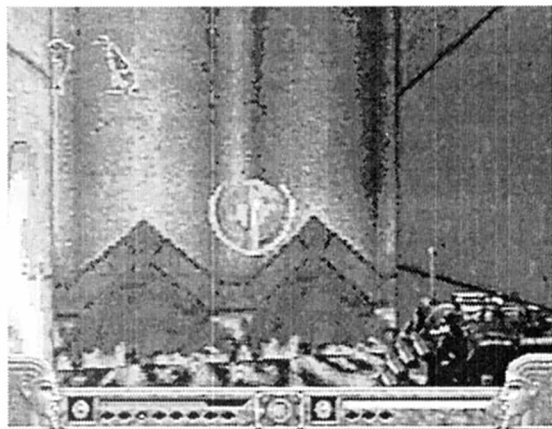
Предметы и объекты

В этом разделе мы рассмотрим самые существенные предметы и объекты, которые встретятся нам в игре.

Чтобы подобрать предмет, достаточно просто пройти по тому месту, где он лежит. Если подобрать предмет можно, раздастся характерный звук, и на экране появится соответствующая надпись, которая скажет нам о том, что предмет наш. Если же, по каким-либо причинам подобрать его невозможно — например, мы хотим подобрать Энергетический Заряд, а у нас уже есть полный запас жизненной энергии — тогда предмет останется на месте, а мы просто пройдем рядом с ним, он просто не подберется.

Энергетические Заряды

Энергетические Заряды имеют вид розовых шариков — сгустков энергии, которые образуются на месте уничтоженного противника, или на месте разбитого Кувшина или Статуи. Само название этого предмета говорит о его сущности — он является носителем некоторого количества жизненной энергии. Подобрал Энергетический Заряд, наш герой поправит свое здоровье, что можно будет увидеть по показанию Индикатора Количества Жизненной Энергии. Энергетические Заряды бывают разной мощности, и соответственно пополняют запасы жизненной энергии на разную величину.



Полный Заряд Патронов перед нами.

Энергетический Заряд может образоваться и на месте уничтоженного вами противника. Именно поэтому имеет смысл отстреливать врагов — это даст вам возможность пополнить запасы жизненной энергии, ими же и отнятой.

При подбирании этого предмета на экране появляется надпись

«Health» — Здоровье.

Магазин Патронов

Магазин патронов имеет такой же вид, как и Энергетический Заряд. Только цвет у него не розовый, а синий. Подбираемые Магазины Патронов пополняют запас патронов того вида вооружения, который выбран в данный момент. Чтобы пополнить запасы патронов других видов оружия, нужно выбрать их и только тогда подбирать Магазины Патронов. Эти предметы образуются на месте уничтоженных патронов или разбитых Кувшинов или Статуй. Магазины Патронов бывают разных размеров, пополняя наши запасы на разное число патронов соответственно.

Магазин Патронов может образоваться и на месте уничтоженного вами противника. В этом проявляется дополнительная польза от отстрела врагов — это даст вам возможность пополнить запасы патронов, на них же и потраченных.

При подборании этого предмета на экране появляется надпись

«Weapon Power» — Сила Оружия.

Карта Уровня

Карта уровня имеет вид красивого пергаментного свитка. Подобрал его, мы получаем возможность видеть на карте уровня те его части, в которых мы еще не были. Это очень полезно, так как с помощью этой функции можно найти потайные проходы и закутки, в которых мы еще не были.

Действие этой карты распространяется только на «текущий» уровень. После того как вы перейдете на новый уровень, или потом снова вернетесь на этот — вам потребуется заново искать Карту Уровня, которая обычно находится в одном из Кувшинов или Статуй Уровня.


Не следует забывать, что обойтись можно и без карты, так как тот путь, который проходит наш персонаж, автоматически фиксируется на карте, что уже само по себе ценно и позволит нам не заблудиться.

При подборании этого предмета на экране появляется надпись

«Map» — Карта.

Выключатель

Выключатели расположены на стенах, в специальных нишах, или даже в специально отведенных для них секретных комнатах, в которые добраться ой как не просто. Часто включение выключателя является целью наших действий на каком-либо уровне.

выключатели имеют вид квадрата, на котором видно большое металлическое кольцо, или рукоятка, выполненная в старинном стиле и напоминающая египетскую статуэтку. Если активизировать выключатель нажатием кнопки  геймпада, будет заметно, что мы потянули кольцо или рукоять вниз. Раздастся соответствующий звук, и произойдет

какое-либо видимое или невидимое действие. Например, в этом или каком-либо еще помещении откроется дверь.

Определить, что произошло в результате активизации выключателя, можно по звуку, который раздается после того, как мы включили выключатель. Чаще всего, после нашего воздействия на него слышен протяжный звук медленно открывающейся где-то каменной двери, ползущей по таким же полозьям.

Также, в игре есть выключатели, имеющие вид кнопки в полу. Наступив на нее и вдавив в пол, мы приводим в действие какой-либо скрытый механизм. Может быть, это открывание очередной двери, а может быть и запуск какой-то ловушки. Иногда такой напольный выключатель отключает нажатые нами ранее стенные выключатели, и нам потребуется вновь активизировать их, чтобы добраться до цели.

Есть еще один крайне неприятный вид выключателей — полностью скрытые секретные выключатели, о местонахождении которых мы можем судить только после того, как случайно приведем их в действие — например, наступив на какую-то часть пола — раздастся щелчок, и что-то произойдет. Чаще всего не особенно приятное. Например, начинает работать Скрытая Пушка, или открывается какая-либо ловушка.

По характеру работы можно разделить выключатели на три класса:

Выключатели одноразового действия

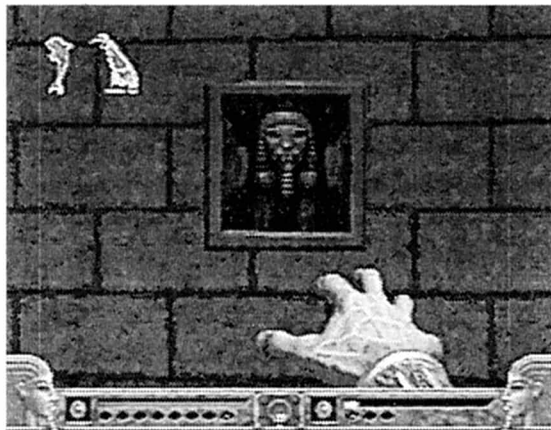
Эти выключатели будучи один раз нажатыми остаются активизированными до самого конца. В основном, нам встречаются именно такие выключатели.

Выключатели, возвращаемые в исходное состояние

Такие выключатели мы сами можем привести в исходное — отключенное состояние повторным нажатием или активизацией какого-либо другого выключателя.

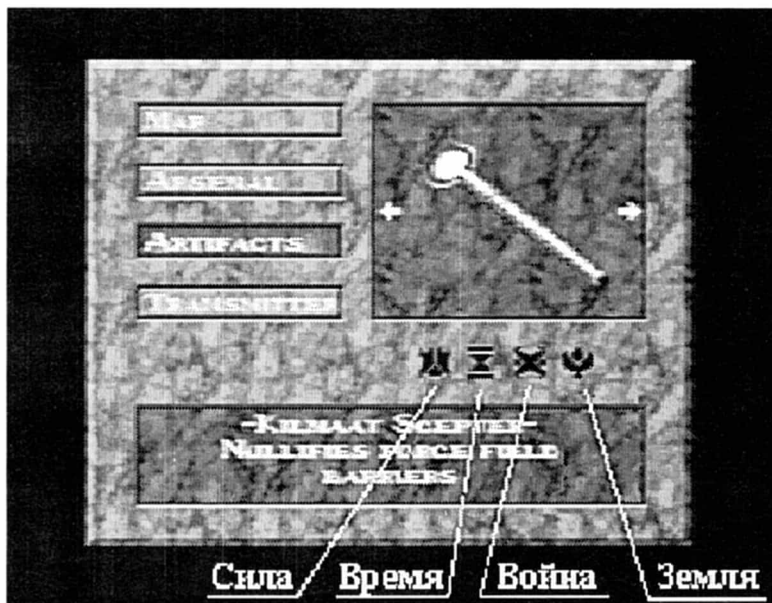
Выключатели кратковременного действия

Это самый неприятный вид выключателей. На их работе основаны многие трудные моменты игры на дальних уровнях. Такие выключатели, будучи нажатыми, действуют всего несколько секунд, после чего возвращаются в исходное положение. Если такой выключатель управляет дверью — эта дверь откроется соответственно на несколько секунд.



Выключатель. Подарок или наказание?

Символ Силы, Символ Времени, Символ Войны, Символ Земли



Эти символы являются своеобразными ключами, которые открывают каждый одну из четырех дверей соответственно. Чтобы определить, какой символ нужен для открывания запертой двери, достаточно просто посмотреть на нее — требуемый символ крупно нарисован на ней. Вторым способом определения требуемого символа является элементарная попытка открыть запертую дверь. Если для открывания ее требуется определенный символ, которого у вас нет, наверху экрана появится соответствующая надпись.

В английском языке символы обозначаются следующим образом:

- «Symbol Of Time» — Символ Времени,
- «Symbol Of Power» — Символ Силы,
- «Symbol Of War» — Символ Войны,
- «Symbol Of Earth» — Символ Земли.

Эти надписи появляются на экране при подбории соответствующих символов.

Чаще всего, за дверьми с изображениями этих символов находятся помещения или проходы, добраться до которых и является нашей целью. Очень часто, добраться до Верблюда или какого-либо предмета мы не сможем, пока не подберем требуемые символы. Обычно, чтобы добраться до второго символа, необходимо иметь первый и т.д.



Полный Заряд Энергии

Этот предмет один из самых желанных для нас. Особенно, когда мы будем иметь два или три Анкха. Подобрал его, мы пополним до максимума запас нашей жизненной энергии. Часто мы не сможем пройти какое-либо место уровня, не имея максимального запаса энергии.

При подборании этого предмета на экране появляется надпись
«Full Health» — Полное Здоровье.

Полный Заряд Патронов

Этот предмет аналогичен описанному выше, с той лишь разницей, что подобрал его, мы пополним запас патронов КО ВСЕМ видам вооружения. В этом данный Заряд имеет коренное отличие от простого Магазина Патронов, который пополняет запас только выбранного «текущим» вида вооружения.

При подборании этого предмета на экране появляется надпись
«Full Weapon Power» — Полная Сила Оружия.

Кувшин, Статуя

Кувшины и Статуи находятся внутри многих помещений и проходов уровней. Разбив их выстрелами или ударами Мачете, мы можем найти внутри них какой-либо полезный предмет из ассортимента Энергетический Заряд/Магазин Патронов/Карта Уровня.

Правда внутри может находиться и далеко не полезный предмет — например, Скорпион или Оса. Уничтожив их, вы, может, и получите что-то полезное.

Кувшин и Статуи выглядят по-разному на разных уровнях, но вы быстро научитесь их распознавать. Не путайте их только с Взрывающимися Светильниками!

Разбивать Кувшины или Статуи лучше с некоторого расстояния, чтобы иметь возможность отступить и приготовиться к защите, если там внутри находится противник.

Взрывающийся Светильник

Этот предмет имеет вид стоящего на земле светильника, с основанием в виде кувшина или черепа. Если пострелять по нему, то он взорвется. Это может быть опасно для нашего персонажа, если он находится близко к светильнику.

Правда, этот взрыв, как правило, несет в себе и положительный смысл — взрывом может проломить стену рядом со светильником, что откроет проход в какое-либо помещение. Поэтому мы рекомендуем вам расстреливать все Взрывающиеся Светильники, которые встретятся на вашем пути. Держитесь только от них подальше в момент взрыва.

Скрытая Пушка

Этот предмет можно отнести к нашему противнику. Или к стихийному бедствию, бороться с которым мы не можем, а преодолевать придется.

Скрытая Пушка находится в нише стены и молчит до поры до времени. После того, как, например, мы откроем какую-то дверь, Пушка придет в действие и начнет плеваться огненными шарами. Попадать под них мы не рекомендуем, так как это крайне опасно для здоровья нашего героя.

Лучше точно подгадать момент и пробежать в интервале между летящими огненными шарами. На дальних уровнях вам встретится немало упражнений на эту тему. В самом конце игры вам повстречаются Скрытые Пушки, которые плюют не обычными красными огненными шарами, а маленькими голубыми — энергетическими. Столкновение с этими голубыми шарами всегда смертельно.

Подводная Мина

Подводная Мина имеет вид сферического темного предмета и активизируется от приближения нашего персонажа или взрыва, произошедшего недалеко от нее.



Мина работает в двухфазном режиме — в ответ на раздражитель она активизируется, открывается — об этом можно судить по характерному скрежету — и через секунду взрывается.

Мы рекомендуем вам по возможности разминировать такие «минные поля» заблаговременно взрывами Гранат.

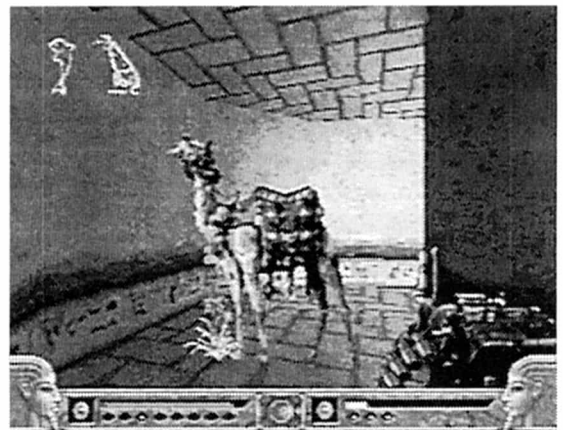
От этих мин есть, конечно, некоторая польза — если вы взорвете мину рядом с собой, вы потеряете часть жизненной энергии, но и Пираньи, которые находились с вами рядом, будут уничтожены.

Верблюд

Верблюд является транспортным средством, переносящим нас с одного уровня на другие. Добраться до Верблюда на следующий уровень — вот одна из наших основных целей на уровнях игры. Чтобы отправиться в путь, нужно просто подойти к верблюду вплотную. Компьютер поинтересуется, хотите ли вы отправиться в путь, или останетесь.

Нажав кнопку , вы отправитесь в путь, нажав  — останетесь на этом уровне. Это дает вам возможность не отправляться в путь, если вы подошли слишком близко к Верблуду случайно.

Не забудьте о том, что хоть Верблюд и стоит в каком-либо тупике — это не говорит о том, что за ним ничего нет. Иногда за верблюдом находится скрытый проход, в котором может быть что-то полезное. Чтобы добраться



Верблюд... Прекрасны эти звуки.



ся до него, может потребоваться перепрыгнуть через Верблюда или взорвать стену за ним Гранатой.

Подорвать Верблюда невозможно. Даже и не пытайтесь.

Части Радиопередатчика

Всего имеется восемь частей радиопередатчика, которые разбросаны по уровням игры. Собрав их до попадания на финальную беседу к фараону Рамзесу, мы обеспечим вызов вертолета, который эвакуирует нас.

Части радиопередатчика находятся в скрытых местах, добираться до которых часто очень нелегко. Определить местонахождение части передатчика на уровне можно по характерному пisku, который раздаётся, когда проходим недалеко от части радиопередатчика. Это правило действует даже в том случае, если часть скрыта от нас стеной.

По подобному принципу построено и определение уровня, на котором находится часть радиопередатчика. Когда мы находимся в режиме просмотра карты уровней, при выборе уровня, на котором находится часть радиопередатчика, раздаётся аналогичный «бип»-образный звук.

Вот список уровней, на которых находятся части радиопередатчика:

- «Переход Собэка» (Sobek Pass)
- «Шахты Анума» (Anum Mines)
- «Дворец Сета» (Set Palace)
- «Ущелье Нила» (Nile Gorge)
- «Болота Хэкета» (Heket Marsh)
- «Поля Магмы» (Magma Fields)
- «Каньоны Хаоса» (Canyons Of Chaos)
- «Пустынный Лагерь Рабов» (Deserted Slave Camp)

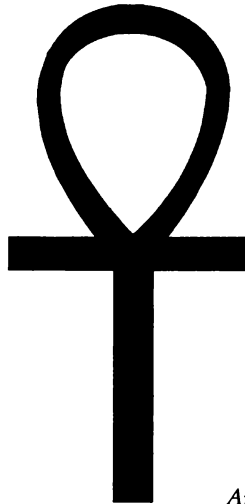
После того, как мы подберем часть радиопередатчика, экран переключается на меню Инвентарь, и нам сообщается, какую из 8 частей радиопередатчика мы подобрали. Для продолжения игры необходимо выйти из режима просмотра Инвентаря, нажав кнопку



Анкхи

Анкх — это символ, который является своеобразной эмблемой этой игры (см. рис).

Подобрав Анкхи (а всего их три), которые находятся на уровнях: «Карнак» (Karnak), «Карнак» (Karnak), «Святылище Карнака» (Karnak Sanctuary), мы получаем возможность увеличить максимальное количество носимой жизненной энергии по 100 процентов на каждый Анкх соответственно. Иными словами, имея полный запас жизненной энергии и подобрав три Анкха, мы получим 400 процентов жизненной энергии.

*Анкх*

Да, дорогие читатели, таковы превратности судьбы — два Анкха находятся на одном уровне. Правда, достичь второго мы сможем не сразу, а только после того, как приобретем некий Артефакт, добраться без которого туда невозможно.

По мере расхода жизненной энергии — сначала она будет убывать из основной шкалы, затем погаснет один индикатор Анкха, зарядив шкалу до упора т.д.

Артефакты

Артефакты — предметы давно ушедших цивилизаций — окажут нам неоценимую помощь в нашем жутком путешествии. Всего Артефактов семь видов:

Сандалии Икумптета

Сандалии Икумптета дают нам возможность прыгать на большую высоту и на большие расстояния. Включать их или управлять ими не нужно — достаточно просто подобрать их и все! Без Сандалий многие части уровней будут недоступны.

Сандалии Икумптета находятся на уровне «Святылище Карнака» (Karnak Sanctuary).

Маска Собэка

Маска Собэка — это второй Артефакт, который нам повстречается в игре. С ее помощью мы сможем плавать под водой на ощутимо большие расстояния. Маска Собэка замедляет расход воздуха при нашем нахождении под водой. Активизировать ее тоже никак не нужно — достаточно только подобрать ее.

Маска Собэка находится на уровне «Горная Часовня Собэка» (Sobek Mountain Shrine).

Шаль Изис

Шаль Изис помогает нам не разбиться при падении с высоты и увеличивает максимальную дальность нашего прыжка. Дело в том, что ее функция состоит в замедлении скорости падения нашего героя. Для того чтобы воспользоваться подобранной шалью необходимо в момент нахождения в воздухе нажать и удерживать кнопку «Прыжок». Пока мы держим ее нажатой, наш герой будет медленно спускаться вниз.

Чтобы использовать Шаль Изис для увеличения дальности прыжка, необходимо разбежаться, подпрыгнуть и, находясь в воздухе, отпустить и затем вновь нажать и держать нажатой кнопку «Прыжок». Основной ошибкой, которую можно допустить при использовании Шали Изис является то, что мы забываем отпустить кнопку после прыжка, с тем, чтобы снова ее нажать. При этом мы удивляемся — что это Шаль не работает, и наш герой разбивается!

Без этого Артефакта нам также не добраться до некоторых частей уровней.

Шаль Изис находится на уровне «Арена Сета» (Set Arena).



Шаль Изис - самый древний из парашютов.

Защитные Браслеты

Эти браслеты — великолепное средство для защиты от воздействия магмы и ядовитой массы, которой залиты огромные площади многих уровней. Подобрал эти Браслеты, вы получаете возможность болезненно, с потерей некоторой части жизненной энергии, проходить по потокам кипящей лавы.

Без них смерть настигла бы нашего героя практически мгновенно при соприкосновении с этими субстанциями.

Защитные Браслеты находятся на уровне «Сокровищница Реликвий Тота» (Thoth Treasure Reliquary).

Перо

Перо заместит уже имеющуюся у нас Шаль Изис. Перо позволяет нам перемещаться по воздуху на фиксированной высоте. Управляется действие Пера так же, как и в случае с Шалью — нажатием и удержанием кнопки «Прыжок» во время нахождения нашего персонажа в воздухе.

Действие Пера состоит в следующем — при нажатии кнопки наш герой перестает падать, а просто висит на некоторой высоте. Нажимая кнопки управления движением, мы можем смещаться в разные стороны. После отпускания кнопки «Прыжок» наше падение продолжится.

Перо мы найдем на уровне «Пик Хоруса» (Horus Peak).

Магический Скипетр

Магический Скипетр позволяет нам пройти через Огненные Двери, преодолеть которые без него невозможно. Имея Скипетр, можно спокойно проходить сквозь такие преграды, просто не замечая их.

Магический Скипетр находится на уровне «Нора Сэлкис» (Selkis Burrow).

Авторские Статуэтки

Рассказ об авторских статуэтках заслуживает отдельного внимания. Статуэтки спрятаны во многих — почти что во всех уровнях игры. Правда, добраться до первой из них мы сможем только после того, как подберем несколько Артефактов и пройдем несколько уровней.

Статуэтки имеют вид золотой куклы с лицом одного из авторов игры. При подборке статуэтки на экране появляется имя того человека, которому посвящена эта статуэтка.

Всего в игре имеется 23 Авторских Статуэтки. Подобрал 10 из них — в любом порядке — мы получаем суперкачество Дельфина. Подобрал еще 4, то есть, доведя общее их количество до 14 — суперкачество Птицы. К сожалению, подобрал остальные 9 и собрав все 23 штуки, мы не увидим ничего особенного, а просто услышим несколько звуков.

Статуэтки находятся на следующих уровнях (цифра перед названием уровня соответствует номеру Авторской Статуэтки):

- 1 — «Арена Сета» (Set Arena)
- 2 — «Горная Часовня Собэка» (Sobek Mountain Shrine)
- 3 — «Ущелье Нила» (Nile Gorge)
- 4 — «Затонувший Дворец Кхнума» (Sunken Palace of Khnum)
- 5 — «Проход Собэка» (Sobek Pass)
- 6 — «Поля Магмы» (Magma Fields)
- 7 — «Пик Хоруса» (Horus Peak)
- 8 — «Каньоны Хаоса» (Canyons Of Chaos)
- 9 — «Любимое Место Килмаата» (Kilmaat Haunt)
- 10 — «Гробница Фараона Рамзеса» (Tombs Of Ramses)
- 11 — «Гробница Фараона Рамзеса» (Tombs Of Ramses)
- 12 — «Святылище Карнака» (Karnak Sanctuary)
- 13 — «Болото Хекета» (Heket Marsh)
- 14 — «Колония Килмаата» (Kilmaat Colony)
- 15 — «Карнак» (Karnak) — Посещение последнее
- 16 — «Шахты Анума» (Anum Mines)
- 17 — «Дворец Сета» (Set Palace)
- 18 — «Пещера Опасности» (Cavern Of Peril)

- 19 — «Сокровищница Реликвий Тота» (Thoth Treasure Reliquary)
- 20 — «Пустынный Лагерь Рабов» (Deserted Slave Camp)
- 21 — «Проход Сэлкис» (Selkis Path)
- 22 — «Нора Сэлкис» (Selkis Burrow)
- 23 — «Арена Килмаата» (Kilmaat Arena)

Стратегия и тактика победы

Для того, чтобы выжить в этом нелегком путешествии, нам потребуется максимально «собраться» и постараться действовать крайне обдуманно и планомерно. Нужно помнить о том, что каждое наше необдуманное действие может иметь за собой далеко идущие последствия — например, сделать выполнение какого-либо действия невыполнимым и заставить нас проходить этот уровень с самого начала.

Давайте определим, каковы наши стратегические задачи в этой игре.

Первое, что нужно для себя решить — это ради чего мы играем. Целей у нас может быть несколько.

Первая — это просто провести время, не задумываясь о том, чего мы достигнем — в этом случае комментарии излишни.

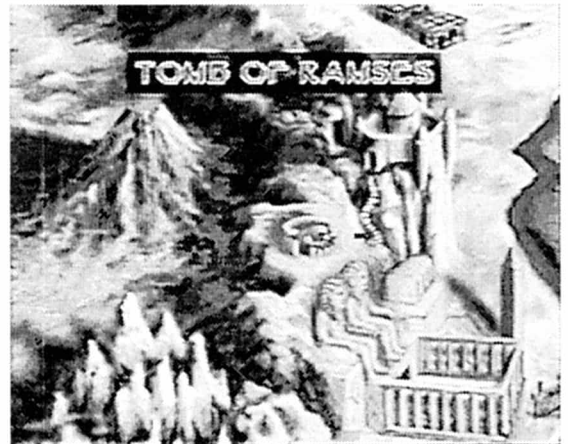
Вторая — постараться побыстрее добраться до последнего уровня и закончить игру. В этом случае вам имеет смысл стремиться просто добраться до последнего уровня и не собирать части радиопередатчика и Авторские Статуэтки. Они вам просто не понадобятся.

Если же вы хотите пройти игру полноценно и добиться максимально возможного — исследовать все закоулки и подобрать все предметы — тогда, следуя нашему описанию, вы шаг за шагом пройдете территорию всех уровней и добьетесь успеха!

В любом случае, чтобы наш персонаж прожил максимально долго, нужно соблюдать определенные тактические правила, которые помогут вам в этой битве.

Самое главное из них — берегите жизненную энергию и патроны!

Старайтесь избегать попаданий противника — маневрируйте, не подпускайте врага близко.



Карта уровней игры - начало.

При стрельбе по противнику тщательно прицеливайтесь, чтобы экономно расходовать патроны.

Выбирайте используемый вид оружия в соответствии с тем, что может ждать вас впереди. Например, если уровень богат Осами, лучше сэкономить патроны Пулемета и разбивать Кувшины выстрелами из Револьвера.

Старайтесь своевременно пополнять все запасы. Исследуйте содержимое Кувшинов и т.п.

Много внимания уделяйте ориентированию на местности. Постарайтесь всегда четко представлять себе, где вы находитесь, и куда вам необходимо двигаться дальше.


Вообще, мы рекомендуем вам внимательно прочитать все главы нашего скромного описания, кроме подробного описания уровней, (которое вам потребуется просто постоянно держать перед собой), чтобы представлять себе, что и как можно и нужно делать. Это также поможет вам максимально подготовиться к тому, что вас ждет впереди.

Карты местности

В данной игре вам придется встретиться с картами двух типов — Картой Уровней и Планом Уровня.

Карта Уровней игры

Карта Уровней показывает все уровни игры (по мере того, как вы получаете доступ к ним), взаимосвязь их и примерное место действия. Также, находясь в режиме просмотра этой карты, мы по звуку можем определить, есть ли на «текущем» уровне часть радиопередатчика или нет — по звуку «бип — бип —...», который мы слышим, если данный уровень содержит часть этого передатчика.

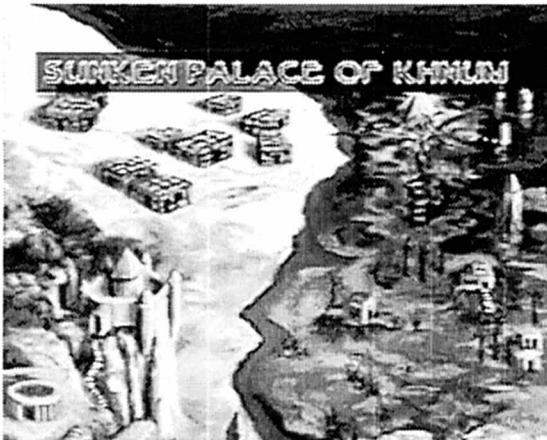
Находясь в режиме просмотра этой карты, мы видим символическое — в виде вращающегося «глаза Ра» — изображение «текущего» уровня игры. Рядом с этим символом можно увидеть одну или несколько небольших стрелок. Если стрелка светлая и подрагивает вверх-вниз — проход на уровень, на который указывает эта стрелка, открыт. Если стрелка темная и неподвижная — закрыт. В случае, если мы решим переместиться на доступный, следующий уровень, мы должны нажать клавишу крестовины геймпада, соответствующую тому направлению, в которое указывает стрелка на нужный уровень. После этого карта сместится, показывая нам, что нужный нам уровень выбран «текущим». Нажимая таким образом клавиши крестовины геймпада, мы можем перемещаться по всем доступным нам в этот момент уровням и после чего нажатием кнопки  геймпада осуществим переход на указанный нами уровень.

План Уровня

Эта карта позволяет нам рассмотреть расположение коридоров и помещений «текущего» уровня игры. План Уровня представляет нам данные в сравнительно простом, но не в очень-то удобном для прочтения виде. Изображение имеет следующий вид:

Карта представляет нам план текущего уровня, наложенный поверх игрового экрана. При этом наше местоположение на нем показано маленькой стрелочкой. Направление, по которому наш персонаж повернут «лицом», соответствует направлению этой стрелочки. В том случае, если мы перемещаемся по уровню или поворачиваемся, план уровня соответственно перемещается или поворачивается вокруг этой стрелочки, которая остается неподвижной в центре экрана. Т.е. уровень смещается относительно нас, и план уровня смещается относительно стрелочки. Альберт Эйнштейн мог бы сказать: «Все относительно...».

К сожалению, мы не можем управлять такими важными параметрами вида карты, как ее масштаб и яркость отображения некоторых ее элементов. Но что делать. Нужно постараться извлечь максимум информации из того, что на ней изображено. Что же на ней мы можем увидеть?



Карта уровней игры - затонувший дворец Кхнума.

Как вы можете видеть — карта предоставляет нам план уровня в проекции «вид сверху», на котором помещения, находящиеся на разной высоте, отличаются различным цветом. Те линии, которые принадлежат помещениям, находящимся выше нас, представлены красным цветом. Линии помещений, находящихся примерно на одном с нами уровне — белым. Все линии, имеющие отношение к территории чуть ниже нас на безопасной для падения высоте, отображены зеленым цветом, и еще более низкие территории — синим.

Пользуясь этой системой условных обозначений, вы можете определить, где находится требуемое вам помещение, и где, собственно, находимся мы сами.

План уровня прорисовывается постепенно, по мере того, как наш персонаж осматривает его территорию. Единственный способ сделать видимым весь План — подобрать Карту Уровня. После этого у вас появляется чудесный шанс разглядеть всяческие потайные коридоры, добраться до которых или найти их просто так — очень тяжело.

Следует отметить прямое соответствие Карты Уровней сторонам света и показаниям компаса. Т.е. если вы видите на Карте Уровней, что искомый вами Верблюд (и соот-

ветственно — переход) на следующий уровень должен находиться где-то на севере (т.е. стрелка на следующий уровень указывает вверх), то и Верблюда на этом уровне нужно искать в северной — верхней по компасу — его части.

Подробное описание уровней игры

Этот раздел является самым большим, и, наверное, самым полезным. Мы не хотим, конечно, сказать, что все, что было написано раньше, не нужно, нет. Просто все, описанное выше, является в некотором роде справочным пособием и подготовительным материалом, призванным дать вам представление о некоторых правилах и условностях мира этой игры. Теперь же мы вместе с вами начнем игру с самого начала и, рука об руку, пройдем весь тернистый путь к победе.

Информация по каждому уровню будет приведена в относительно систематизированном виде, чтобы облегчить пользование данным разделом описания. Отметим, что наше изложение соответствует последовательности нашего пути по уровням игры, на котором нам придется посещать один и тот же уровень несколько раз, каждый раз с разной целью. Мы будем указывать на это.

Все, требуемые для ДАННОГО посещения уровня, Символы перечислены в том порядке, в котором их нужно подобрать для достижения цели.

Соответственно, при описании предметов и прочего «добра» мы указываем в ДАННОМ ОПИСАНИИ посещения уровня только те предметы, которые нам встретятся именно ПРИ ДАННОМ посещении уровня.

После того, как мы посетим какой-либо уровень один раз, при следующем его посещении мы застанем уровень в первоизданном его виде — т.е. все уничтоженные нами ранее противники вновь будут на своих местах, все предметы, как то: Кувшины и Полные Заряды, будут поджидать нас также. Исчезнут только уничтоженные нами боссы, да подобранные ранее Артефакты и виды вооружения.

Итак, дорогие читатели, вы готовы?

Расположитесь в кресле поудобнее, наберитесь терпения и — в путь!

«Гробница Фараона Рамзеса» (Tombs Of Ramses) — Посещение первое

Противники: Скорпионы.

Виды вооружения: Револьвер.

Этот уровень занимает странное место в лабиринте коридоров игры. Его территорию можно условно разделить на две части — первую мы пройдем сравнительно без особого

труда (не считая трудностей с управлением нашим персонажем), а вторую (а с ней мы столкнемся после прохождения последнего уровня игры) — только после нескольких неудачных попыток. Нет, дорогой читатель — может быть вам и повезет, благодаря чему вы справитесь с заданием за один раз, но нам этого сделать не удалось.

Прежде чем отправиться в дорогу, мы рекомендуем вам потренироваться в управлении нашим героем. Для этого используйте территорию того большого зала, в котором мы оказываемся сразу после старта. Не бойтесь — в нем вам ничего не угрожает, и здесь нет никаких ловушек. Просто ходите по нему, попрыгайте, научитесь быстро разворачиваться, отступать вбок или назад. Попробуйте точно сориентировать нашего героя лицом по направлению к некоторому предмету. Это все вам очень пригодится чуть дальше, когда потребуется стрелять по врагам, которые имеют небольшой размер и достаточно хорошую подвижность — по Скорпионам.

После того, как вы вдоволь потренируетесь, давайте отправимся дальше. Единственный выход из этого начального зала находится в южной его стене, между двумя светильниками. Пройдя по коридору, который начинается здесь, мы окажемся в зале с постаментом, над которым находится Револьвер. Но не спешите брать его! Дело в том, что когда вы возьмете Револьвер, сработает скрытый в полу выключатель, и откроется дверь в восточной стене зала, за которой вас поджидает Скорпион. Заметив нашего героя, он сразу же устремится к нему. Соответственно, от нас потребуется умение уничтожить его и не пострадать от его укусов. Давайте подробно рассмотрим, что же мы должны сделать в данной ситуации.

Лучше всего подойти к Револьверу слева, со стороны рядом стоящего Кувшина. Если мы поступим таким образом, после того, как мы возьмем его, мы окажемся лицом по направлению к открывшейся двери, откуда и появится Скорпион. Подобранный Револьвер автоматически становится «текущим» видом оружия. Взяв его, сразу же отойдите боком



Перед началом уровня.

вправо с тем, чтобы спуститься с постамента и получить возможность точного прицеливания по Скорпиону. Прицеливайтесь так, чтобы ствол пистолета приходился чуть ниже того места, куда вы хотите попасть. Как только вам это удастся — стреляйте. Только не тратьте понапрасну патроны, если Скорпион находится в прыжке или подошел слишком близко — вам под ноги. Все равно вы не попадете, а патроны израсходуете. Лучше отойдите на свободное пространство с тем, чтобы Скорпион двигался на вас с достаточно большого расстояния. Помните и о том, что если Скорпион находится выше или ниже точек

прицеливания — имеет смысл сместить прицел вверх или вниз соответственно.

Уничтожив Скорпиона, обратите внимание на то, сколько у вас осталось патронов к Револьверу и жизненной энергии. Скорее всего, и того, и другого несколько поубавилось. Тогда посмотрите по сторонам зала, и вы увидите три Кувшина, поджидающие нашего героя. Разбейте их Мачете или выстрелами из Револьвера. На их месте могут появиться Магазин Патронов, Энергетический Заряд или План Уровня.


Теперь отправимся дальше.

Коридор за открывшейся дверью приведет нас в большой зал, где нас поджидают еще два Скорпиона. Уничтожим их и осмотрим зал подробнее. Этот зал имеет колонны по периметру, и в одном месте колонны удерживают в воздухе большое каменное кольцо. Не заходите под него! Там находится площадка лифта, который опустит нашего героя вниз. Она имеет несколько другой, отличающийся от остального пола, вид поверхности. Запомните, что подобным образом — рассматривая фактуру покрытия стен, пола и даже потолка — вы будете определять некоторые ключевые места уровней по ходу всей игры.

Давайте пока не будем торопиться, а осмотрим зал внимательней. В нем находятся также несколько Кувшинов и Взрывающиеся светильники в виде черепов, которые стоят около лифта вниз. Отойдите от них на некоторое расстояние и попробуйте выстрелить по одному из светильников три раза. Светильники взорвутся с оглушительным грохотом. Вот таким же образом поступайте с этими светильниками и далее. Мы не будем далее возвращаться к подробностям по поводу уничтожения Скорпионов, Взрывающихся Светильников и Кувшинов.

Далее наш путь лежит вниз, в подземную часть уровня. Для того чтобы отправиться туда, нужно просто войти на круглую площадку лифта, который со скрежетом придет в движение и опустится вниз. Будьте готовы к тому, что внизу, сразу за ближайшим поворотом коридора вас поджидают еще три Скорпиона. Спускаясь на лифте, стойте лицом по направлению на север. Именно в том направлении будет коридор от лифта дальше. Как только лифт опустится вниз и остановится, сойдите с его платформы и пройдите чуть вперед. Теперь займитесь Скорпионами. Здесь вам придется достаточно нелегко, учитывая то, что вы столкнетесь сразу с тремя противниками на ограниченной территории, где возможность маневра ограничена. Поэтому не подпускайте их близко к себе и уничтожайте на расстоянии.

Не забывайте по ходу дела пополнять запасы патронов и жизненной энергии, разбивая Кувшины и подбирая их содержимое, а также собирая те предметы, что появляются на месте уничтоженных противников. Пусть эти действия станут для вас автоматическими. Мы также не будем далее останавливаться на них, кроме особенных случаев.

Двинемся дальше. Оооо! Коридор упирается в темную тупиковую комнату, мрак в которой разгоняют лишь Взрывающиеся Светильники, стоящие в ней справа и слева. Идти вроде бы и некуда... Если мы двинемся назад, то увидим, что лифт поднялся назад, и войти на него нельзя. Можно, конечно, нажать кнопку  геймпада, которая имеет функцию «Включение выключателя», чем вызвать лифт вниз (кстати, это интересный пример, ко-




торый иногда сможет вам пригодиться). Это даст нам возможность подняться назад наверх, но делать этого не нужно по одной простой причине — делать там нам больше нечего.

Что же нам теперь делать? А Взрывающиеся Светильники вам ничего не подсказывают? Помните, как они хорошо взрываются — попробуйте взорвать их и здесь... Неожиданный результат, не правда ли! В стенах образовалось два прохода — взорвавшиеся светильники проломили стены. Внутри коридора за проломанными нами отверстиями находятся три Скорпиона. Уничтожим их и осмотримся. Мы видим, что коридор за стеной соединяет эти два проломанных отверстия в стене. В северной его стене находится дверь, при попытке открывании которой мы получаем на экран сообщение «Door Is Sealed», что означает «Дверь Запечатана». Следовательно, чтобы открыть ее, нужно выполнить некоторое действие — в данном случае включить выключатель, который и откроет эту дверь. Выключатель имеет вид барельефа на стене, рядом с дверью. Присмотритесь к нему внимательно. Большинство выключателей в игре похожи на него, и вам желательно хорошо научиться замечать их.


Вообще, как мы писали выше, обращайтесь внимание на фактуру стен и прочих поверхностей предметов и строений. В данном случае — запомните, как выглядит материал, из которого сделана дверь. Это поможет вам лучше находить двери.

Но, прежде чем покинуть этот коридор, присмотритесь внимательно — справа от двери с выключателем, у самого пола на восточной стене можно заметить треугольный скол — трещину. Запомните это место. Нам придется вернуться сюда после того, как мы пройдем все уровни до самого последнего.

Теперь наш путь лежит дальше. Чтобы пройти туда, необходимо открыть дверь, расположенную в нише рядом с выключателем на стене. Пойдите к выключателю и нажмите кнопку  — вы увидите, что голова египетской статуэтки, которая изображена на барельефе выключателя, сместится вниз, как-будто мы потянули за нее. Раздастся скрежет, и дверь рядом с нами откроется.

Эта дверь открывается и не закрывается после этого — в отличие от следующей двери, которая находится за ней. Итак, пройдем за дверь и откроем вторую, которая открывается на некоторый промежуток времени. Пройдем и за нее. Теперь мы оказались в тупике с выключателем на стене. Пол этого тупика является платформой лифта, которая придет в движение, как только мы активизируем выключатель. Давайте сделаем это.

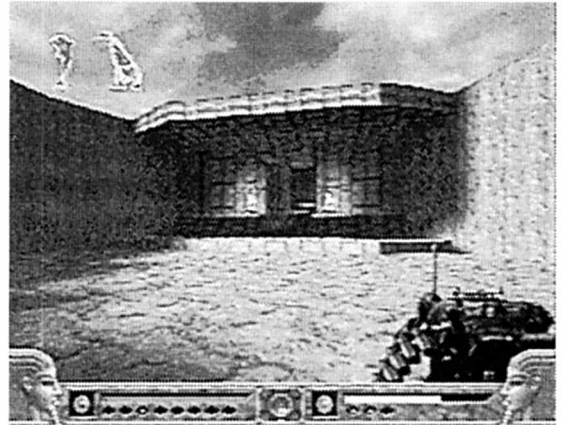
Лифт опустит нас вниз, в светлый зал с гробницей посередине, запечатанной дверью справа в восточной стене и кнопкой-выключателем с моргающей поверхностью на полу зала. Встанем на нее.

Крышка гробницы поднимется, перед нами явится дух усопшего фараона Рамзеса. Он расскажет нам о происходящих событиях, напутствует нас добрыми советами. Правда разобрать его слова крайне трудно, так, как будучи произнесенная его вековым голосом, английская речь приобрела очень трудно распознаваемые оттенки. После того, как фараон закончит свою речь (или мы прервем ее нажатием кнопки  геймпада), он дарует нам

полный заряд жизненной энергии и откроет дверь в восточной стене. За ней находится Верблюд, который перенесет нас на следующий уровень.

Для тех, кого заинтересовала речь фараона, скажем лишь, что в ней он рассказал, что его тело было похищено служителями Зла и потребовал от нашего героя всех усилий для того, чтобы вернуть его. Он рассказал, что дальше наш путь лежит в город Карнак (и на уровень с одноименным названием соответственно), после чего — на уровень «Святынище Карнака». Оттуда он вернет нас обратно сюда и даст дальнейшие указания. Ладно, не будем забегать далеко вперед и отправимся дальше.

Пройдем за открывшуюся дверь, подойдем вплотную к найденному нами Верблюду и отправимся на нем в путь. Когда мы окажемся на Карте Уровней, мы сможем заметить, что стрелка на уровень Карнак осветилась и начала двигаться, приглашая нас туда. Переместимся на уровень «Карнак».



Первый уровень в очередной раз...

«Карнак» (Karnak)— Посещение первое

Противники: Скорпионы.

Символы: Времени, Войны.

Предметы: Анкх, Полный Заряд Жизненной Энергии.

Как следует из карты уровней, мы двигаемся с уровня «Гробница Фараона Рамзеса» на восток. Уровень «Карнак» имеет всего четыре прохода на другие уровни. Один из них — тот, через который мы на него попадаем — это западный проход. Теперь наша задача — добраться до восточного прохода на уровень «Святынище Карнака».

Из того зала, где мы оказываемся, попав на уровень, идет коридор на север. В нем нас ждут три Скорпиона. Уничтожим их. Коридор, повернув вправо, пролегает на восток. Двинемся по нему. В конце коридора находится дверь. Не спешите открывать ее — послушайте, что мы вам скажем.

За дверь находится Скорпион и... новый противник, с которым вы еще не сталкивались, Оборотень. Уничтожить его несколько сложнее, чем Скорпиона. По одной простой причине, что для этого требуется больше попаданий, да и сам Оборотень не стоит на месте, а атакует нашего героя огненными шарами и, подойдя близко, — когтями. Мы надеемся, вы с честью выйдете из данного боя.

Ну, а теперь открывайте дверь.

Далее, встретив еще одного Скорпиона, мы пройдем по коридору до очередной двери. По пути нам встретятся несколько Кувшинов, которые, как вы сможете заметить, несколько отличаются по виду от тех, которые мы встречали на предыдущем уровне.

Пройдя за эту дверь, мы окажемся в большом зале, в котором, кроме трех Скорпионов, можно найти еще и две двери. Одна небольшая слева от той, через которую мы вошли, другая огромная — напротив. Справа же можно увидеть Взрывающиеся Светильники. Вот они-то нам сейчас и нужны. Взорвем их, а вместе с ними и стену за ними.

Войдя в образовавшийся проход, мы окажемся в небольшом помещении, в левой стене которого находятся три запечатанные двери, напротив проломанной нами стены — выключатель. Справа у стены находятся еще несколько Взрывающихся Светильников.

Сначала давайте уделим свое внимание трем маленьким дверям и выключателю на стене. Нам нужно включить выключатель, что откроет эти три двери. Прежде чем сделать это, приготовьтесь к тому, что из-за дверей появится несколько Скорпионов. Победив их, обследуем три тупиковых прохода за этими дверьми. В правом из них мы подберем Символ Войны. Он необходим нам для того, чтобы пройти к Верблюду на уровень «Святылище Карнака». В среднем находится несколько Кувшинов, а в самом левом, кроме нескольких Кувшинов — Полный Заряд Энергии.

Теперь давайте расстреляем Взрывающиеся Светильники и, победив пару Скорпионов, пройдем в образовавшийся проход. Там находится коридор, ведущий на юг. В правой его стене находится дверь с изображением Символа Времени, в левой — просто дверь. Сейчас перед нами есть два пути.

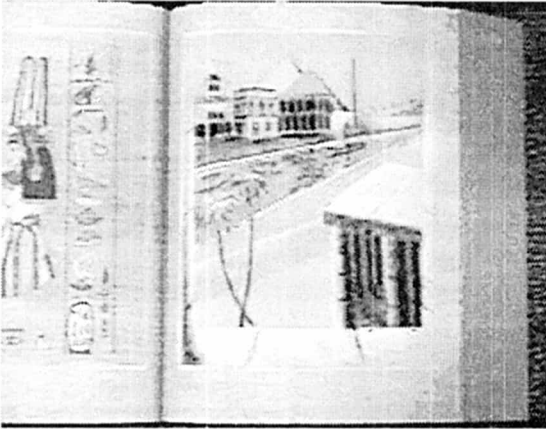
Первый — просто пройти в дверь налево, через мостик над водой, еще через дверь с изображением Символа Войны к Верблюду на уровень «Святылище Карнака». На этом пути нас поджидает множество Скорпионов, но в целом здесь все ясно.

Второй — Раздобыть Символ Времени и отправиться за дверь с соответствующим изображением. Сходяв туда, мы сможем подобрать первый Анкх, который позволит нам иметь до 200 процентов жизненной энергии максимально, что очень полезно, так как неизвестно, что ждет нас впереди.

Чтобы подобрать Символ Времени, нужно пройти до конца коридора, где он обрывается влево. Посмотрев с обрыва вниз, мы заметим, что часть пола там отличается от остальной поверхности. Вывод — это платформа лифта. Лифт сейчас опущен вниз, но если мы спрыгнем вниз на него, он придет в движение и поднимет нашего героя обратно на уровень обрыва коридора.

Прежде чем спрыгивать вниз, нам нужно пострелять по Кувшинам, которые стоят далеко впереди на обрыве другого коридора, на уровне того же места, откуда мы и смотрим. Разбив Кувшины, вы приготовите тем самым место для нашего прыжка туда. Да-да! Вы не «ослышались» дорогой читатель — мы собираемся прыгнуть через весь этот проем на то самое место, где стояли два кувшина.

Теперь о том, как это сделать. Если вы попытаетесь прыгать прямо с обрыва коридора, вас постигнет неудача, и вам придется на лифте подняться обратно на край пола ко-



Город Карнак - страницы прошлого.

ридора. Чтобы допрыгнуть до столь далекого места, необходимо прыгать с края ПОДНЯТОЙ платформы лифта, предварительно РАЗБЕЖАВШИСЬ. Удобнее всего это сделать так: стоя лицом по направлению к тому месту, где стояли Кувшины (т.е. по направлению прыжка соответственно) на краю коридора, мы делаем шаг вперед и спускаемся на опущенную платформу лифта. Лифт начинает подниматься. Теперь, как только мы поднимемся вместе с платформой лифта до уровня коридора, нам необходимо быстро немного отойти назад, и затем сразу же двигаться вперед, разбегаясь. Теперь дело за малым — ког-

да мы будем подбегать к самому краю пола — вернее, даже уже над самым его краем, необходимо прыгнуть, не переставая бежать вперед. Теперь имеет смысл удерживать нажатыми кнопки, которыми мы заставили нашего героя прыгать до того момента, как он долетит до другого конца коридора. Если все сделано правильно — разбег был хорош, и отталкивание от пола произошло не рано — наш герой допрыгивает до другого края коридора.

Здесь коридор упирается в дверь, которая откроется от нашего приближения к ней. В зале, который откроется сразу за этой дверью, нас поджидают три Скорпиона. Еще три появятся слева из проема в стене, как только заметят нас. Уничтожив их, давайте выполним то, ради чего мы и пришли сюда — подберем Символ Времени, который находится посреди зала.

Теперь нам необходимо вернуться обратно в коридор с дверью, на которой изображен Символ Времени. Сделать это очень просто — нужно спрыгнуть вниз в том месте, где мы прыгали, затем войти на платформу лифта и подняться на ней наверх. И все.

Теперь отправимся за дверь с изображением Символа Времени. Открыв ее, мы войдем в помещение, в котором нас поджидают Оборотень и Скорпион. Чтобы они не застали нас врасплох, и мы успели быстро уничтожить их до того, как они смогут нанести нам повреждения, следует перед входом в то помещение встать лицом по направлению на север (т.е. лицом к правому косяку двери) и входить в помещение, используя боковое скольжение левым боком вперед. Тогда вы окажетесь сразу готовыми к битве с врагом.

Уничтожив противников, обратите внимание на небольшой выступ в углу комнаты, на котором стоит Кувшин. Разбейте его и запрыгните на этот выступ. Теперь развернитесь лицом по направлению на юг. Заметили? У помещения имеется второй этаж. Забраться на него можно, запрыгнув с этого самого выступа.

На втором этаже мы можем увидеть проход к Анкху, который призывно вращается за двумя колоннами, не дающими нам возможность подобрать его. Но рядом есть выключ-



читель! Активизируем его, и колонны уберутся, открыв нам доступ к Анкху. Есть правда одно небольшое НО — как только колонны откроются, начнет работать Скрытая Пушка, которая будет стрелять своими огненными шарами, соприкасаться с которыми мы вам не рекомендуем. Выждите момент, когда очередная порция шаров будет на подлете к стене, и идите вперед. Подберите Анкх, что будет подтверждено надписью на экране — «Maximum Health Increased» (Максимум Жизненной Энергии Увеличен). Теперь, также выбрав момент, пройдите в интервале между летящими огненными шарами обратно, спуститесь вниз и выходите из этого помещения.

Теперь наш герой имеет 200 процентов жизненной энергии, что очень поможет ему при столкновении с большим количеством противника, которое может ожидать нас впереди.

Теперь двигаемся через коридор в дверь напротив двери с Символом Времени. Открыв ее, мы увидим трех Скорпионов, которые бродят по мостику, проходящему над водой к двери с Символом Войны. Уничтожив их, двигаемся вперед.

Прежде чем проходить за дверь с Символом Войны, вы можете осторожно подойти к правому или левому краю мостика и, наклонив голову, посмотреть вниз. Вы увидите водоем, дно которого освещают несколько светильников. В дальнейшем вы научитесь плавать и нырять, а пока наш герой умеет только нормально плавать — для ныряния у него не хватает запаса воздуха. Если вы по какой-либо причине свалитесь в воду, срочно выныривайте на поверхность воды и плывите к сходу в воду, расположенному на северном берегу водоема. В этом случае вам понадобится вновь подняться на лифте, с которого вы прыгали, и пройти снова за дверь, которая расположена напротив двери с Символом Времени.

Итак, вы прошли по мостику над водой, про который и говорил Рамзес в своей речи, и подошли к двери с изображением Символа Войны. Пройдя за нее и уничтожив несколько Скорпионов и Кувшинов, мы можем подойти к Верблюду и отправиться на следующий уровень — в данном случае, на уровень «Святылище Карнака».

«Святылище Карнака» (Karnak Sanctuary) — Посещение первое

Противники: Скорпионы, Оборотни.

Виды вооружения: Пулемет М-60.

Символы: Символ Времени, Символ Войны, Символ Земли.

Артефакты: Сандалии Икумптета.

Предметы: Полный Заряд Жизненной Энергии, Полный Заряд Патронов.

В зале, в котором находится Верблюд, привезший нас на этот уровень (и на котором, кстати, мы всегда можем отправиться назад — на любой из доступных уровней), нас не поджидают опасности. Зато следующий зал познакомит нас с новым видом противников — Беркутами. Особенность этого противника проявляется в том, что они не бросаются на

нашего героя сразу, а в определенный момент издают боевой клич, и хлопая крыльями, устремляются в атаку.

Будьте внимательны, и как только вы услышите крик Беркута — отойдите обратно в переход между первым и вторым залом так, чтобы стоять лицом по направлению ко второму залу и к атакующим Беркутам соответственно. Беркуты идут в атаку по прямой, на уровне линии прицеливания нашего оружия. Поэтому приготовьтесь стрелять, когда Беркуты пойдут на вас. Всего их два, каждому нужно по одному выстрелу. Если вы промажете, необходимо отойти назад и приготовиться отразить повторную атаку Беркута.

В этом втором зале, где нас поджидали Беркуты, находится портал самого Святилища, в которое нам и нужно войти через дверь в середине, между большими колоннами с вертикальными полосами.

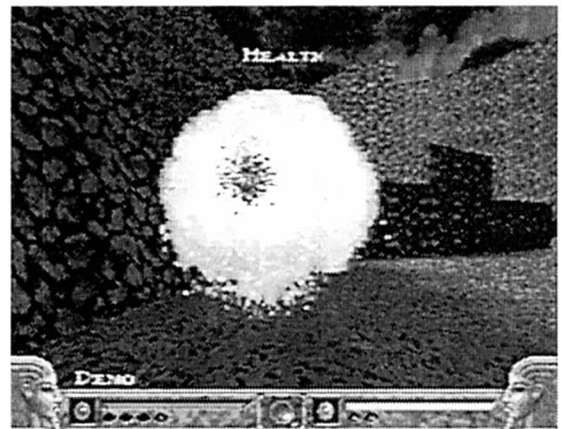
За этой дверью нас ожидает приятный сюрприз — в помещении, на постаменте находится Пулемет! Правда, не спешите его брать, так как здесь повторяется тот же трюк, что и с Револьвером. При взятии Пулемета открывается дверь в южной стене, и оттуда на нас двинутся два Оборотня. Теперь вы уже знаете, что нужно делать. А Пулемет быстро успокоит этих уродов.

Теперь у нас есть возможность спокойно осмотреть то помещение, где мы подобрали Пулемет. В левой от входа стене находится ниша, в которой за Огненной Дверью находится еще один Анкх. Подобрать его мы сможем только после того, как найдем Магический Скипетр. Запомните это место.

Теперь мы отправляемся дальше. Наш путь будет пролегать по территории Святилища, которое изобилует множеством коридоров и перекрестков, поэтому мы будем описывать только конкретный путь, нужный нам для достижения цели.

Пройдя по коридору со множеством светильников и одним Оборотнем, мы оказываемся на перекрестке, перед дверью с изображением Символа Войны. Нам нужно отправиться вправо — по направлению на запад. Пройдя по короткому коридору, мы оказываемся лицом к лицу с множеством Скорпионов и Кувшинов. Уничтожив их, вы должны подойти к тупиковой стене коридора. Стена опустится, и мы увидим Символ Времени, который благополучно поджидает нас. Подбираем его и возвращаемся обратно на перекресток.

Теперь мы должны отправиться по коридору, уходящему с перекрестка на восток. Он уходит с перекрестка вверх. Пройдя по нему далее, мы столкнемся с двумя Скорпионами и Оборотнями. Наш Пулемет весьма успешно может позаботиться о них. В этом случае прицельная стрельба очередь будет наиболее приемлемым способом решения проблемы.



Это были Взрывающиеся Светильники.

После дальнейшего движения по коридору мы окажемся перед дверью с изображением Символа Времени. Этот символ у нас уже есть, поэтому мы можем пройти за нее.

Пройдя за эту дверь, мы окажемся в зале, который имеет спуск в бассейн с ядовитой массой. Не вздумайте спускаться в него и пройти по этой массе — смерть будет быстрая и мучительная. Также, здесь обитает один Оборотень. В небе кружат два Беркута. В принципе, они не успеют заметить вас, если вы не будете задерживаться в этом зале. Но лучше не спеша подождать, пока они заметят нас, и уничтожить их. Тогда не придется этим заниматься позже.

Справа от нас, за болотом с ядовитой массой находится маленький столбик, на котором лежит Полный Заряд Патронов. Если у вас дела с запасом патронов плохи, вы можете подобрать этот предмет. Для этого нужно аккуратно спрыгнуть на другой маленький выступ, расположенный вблизи того места, где мы стоим. С него нужно прыгнуть на тот столбик, где находится Полный Заряд Патронов. Как только мы окажемся здесь и подберем его, следует посмотреть в туннель, по направлению на восток. Оттуда, через болото ядовитой массы к нам полетит Беркут, которого нужно уничтожить. Теперь можно прыгать обратно на выступ у суши, и с него — наверх, на поверхность пола.

Теперь отправимся дальше. Пройдя далее по коридору, поднявшись по наклонному скату, мы оказываемся на трехстороннем перекрестке. Кроме того пути, с которого мы пришли, имеются еще две дороги — налево, на мостик к двери с изображением Символа Земли, которого у нас пока нет, и прямо, по спуску к стоящим там трем Кувшинам. Туда-то мы и отправимся.

Дойдя до Кувшинов, мы увидим, что коридор поворачивает налево, на юг, и обрывается. Стоя на краю, мы видим дверь с изображением Символа Времени, через которую мы вошли на эту часть уровня. Но самое главное — перед нами оказалась платформа, на которой находится Символ Войны. Он лежит на платформе, висящей в воздухе. Все ничего, да эта платформа упадет вместе с нами, как только мы на нее встанем и постоим там полторы секунды. Это не особо страшно для нашего героя — при падении он не потеряет ни капли жизненной энергии, но это может помешать нам взять Полный Заряд Жизненной Энергии, который находится в стенной нише, справа от висящей в воздухе платформы. Чтобы взять его, необходимо данный маневр выполнять следующим образом: прыгнув на платформу (и естественно, подобрав Символ Войны), нужно быстро повернуться направо, в сторону ниши, и быстро прыгнуть в нее. Подобрав Полный Заряд Жизненной Энергии, мы можем спуститься вниз к двери с Символом Времени и выходить через нее обратно.

Теперь нам нужно пройти назад по коридору к четырехстороннему перекрестку, в южном коридоре которого расположена дверь с Символом Войны, который мы только что подобрали.

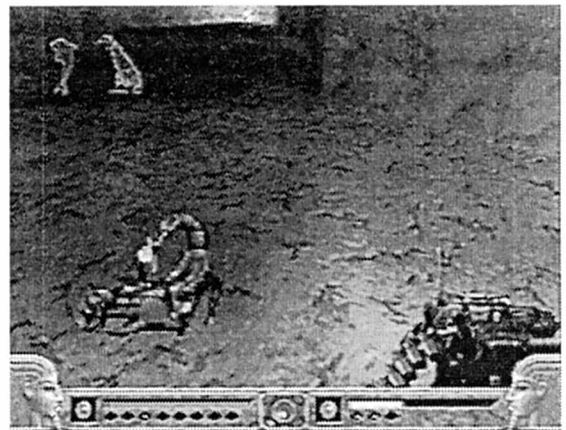
Как только мы пройдем за нее, к нам устремятся два Оборотня, с которыми нам нужно без промедления покончить. Этот зал, в который мы вошли, имеет только один проход дальше — через проем, загораживаемый Взрывающимися Светильниками, расчистить

который не составит особого труда. Этот коротенький проход упирается в нишу, в которой находится Символ Земли. Voila! Подобрал его, мы можем пройти к двери с изображением Символа Земли. Вы помните, где она? С четырехстороннего перекрестка — на восток вверх. Идите по знакомому уже вам пути к двери с изображением Символа Времени, но будьте готовы к тому, что из открывшихся теперь ниш в коридоре бродят много Скорпионов. Пройдя за эту дверь, двигаясь мимо бассейна с ядовитой массой, мы проходим наверх, к мостику, к двери с Символом Земли. На этом пути, также из ниши в стене, встретится Оборотень. Уничтожьте его и идите к двери с Символом Земли.

Пройдя за эту дверь, вы окажетесь на балконе с находящимися здесь же двумя Кувшинами и Полным Зарядом Патронов. После того, как вы ступите на пол балкона, под ним начнет работать Скрытая Пушка, которая своими огненными шарами расчистит проход дальше по коридору. Вам необходимо прыгнуть через проем коридора, с балкона вперед на мостик, в сторону которого летят огненные шары. Для этого нужно точно подгадать момент, чтобы пробежать за одной порцией огненных шаров, а другие чтобы в этот момент летели сзади. Добежав таким образом до конца коридора, нужно быстро выполнить боковое скольжение вправо, с тем, чтобы увернуться от тех шаров, что летят нам вдогонку. Тут нам сразу предстоит сразиться еще с двумя Оборотнями. Уничтожив, двигаемся в тот зал, который они охраняли, и добиваем еще одного Оборотня, который поджидает, когда мы выйдем из левого прохода (в котором бы мы оказались, если бы выполнили боковое скольжение влево, уворачиваясь от порции огненных шаров, догоняющих нас). Этот Оборотень не заметит нас до тех пор, пока наши пули не вопьются в его шкуру.

Теперь нам необходимо пройти вниз по скату, находящемуся в середине зала к выключателю, и включить его. Он находится влево от тупиковой стены коридора — по направлению на запад. Чтобы добраться до него, необходимо перепрыгнуть через каменный барьер и уничтожить двух Скорпионов. Если вы заглянете за правый каменный барьер, вы обнаружите там лишь пару Скорпионов. Возвращаемся в зал, из которого мы спустились на скат.

После того, как мы включили выключатель внизу, открылась дверь в узкий проход в левом (если смотреть со стороны спуска вниз) углу зала (по направлению на юго-восток). Пройдем за нее и включим еще один выключатель, что нам помешает сделать еще один Оборотень. Но нас не запугать! Этим выключателем мы откроем другую дверь — в юго-западном углу зала. Пройдем в нее, сразимся с еще двумя Оборотнями и запрыгнем по ступеням наверх — на мостик, на одном конце которого нас поджидают Полный Заряд Патронов и Полный Заряд Энергии, а на дру-



Скорпион - самый коварный...знак Зодиака.



гом — лифт в дальнейшую часть уровня. Подберем предметы и отправимся на лифт — по направлению на юг — в тупиковый, с виду, коридор со светильником в его конце.

Пол этого тупикового коридора и является платформой лифта, который придет в движение, как только мы встанем на него. Он поднимет нас наверх, в огромный зал под открытым небом, в котором на нас набросятся ШЕСТЬ Беркутов! Мы надеемся, что вы с ними справитесь. Ведь энергии и патронов у вас достаточно, и в принципе — уничтожать Беркутов не сложно. Главное заметить, с какого направления они атакуют, и не подпускать их близко к себе.

Нельзя не обратить ваше внимание на тот факт, что через несколько секунд после того, как лифт постоит в поднятом положении — он опустится обратно вниз, и если вы не успеете сойти с него — вам придется подождать, пока он поднимется вновь. Кроме этого, если вы и сойдете на пол большого зала, лифт уедет, и если вы попытаетесь спрыгнуть обратно вниз, вы разобьетесь. Высота там большая.

Теперь, после разборки с Беркутами мы можем спокойно осмотреть большой зал. В нем мы найдем Сандалии Икумптета! Ура! Теперь мы можем высоко и далеко прыгать! Подберите их и попробуйте попрыгать! Вы почувствуете разницу. Теперь настала пора применять Сандалии. Вы еще не раз скажете спасибо древним ученым, которые создали этот Артефакт.

Зайдя на помост и взяв Сандалии, мы развернемся и увидим над проемом, в который нас доставил лифт, маленький козырек, на достаточно большой и ранее (без Сандалий) недостижимой для нас высоте. Теперь же — вперед — запрыгиваем на него и с помощью Телепортера-Пирамидки переносимся обратно на уровень «Гробница Фараона Рамзеса», где он напутствует нас на дальнейшие подвиги.

Мы не будем описывать ваше совсем небольшое путешествие по этому уровню, на котором фараон напутствует вас и рекомендует отправиться вновь на уровень «Карнак», где в северо-западной его части поискать проход на дальнейшие уровни. Что мы и сделаем. Кстати, вы заметили — Рамзес даровал вам полный заряд жизненной энергии!

«Карнак» (Karnak) — Посещение второе

Противники: Скорпионы, Оборотни.

Предметы: несколько Кувшинов.

Теперь наша задача на этом уровне — добраться до Верблюда, который отвезет нашего героя на уровень «Переход Собэка». Чтобы добраться до него, нужно дойти до большого зала с тремя выходами в нем и Взрывающимися Светильниками в углу. Как сделать это, вы помните по первому нашему посещению этого уровня. Если нет — обратитесь к написанному выше руководству.

И вот, допустим, что вы добрались до этого зала. На этот раз нас интересует проход из него через дверь, которая находится слева — в западной стене зала. Когда мы войдем за

нее, нас встретит Оборотень и несколько Скорпионов. Разобравшись с ними и пройдя дальше, мы окажемся в помещении с каменной колонной посередине, множеством Кувшинов в нише напротив входа, тремя Скорпионами, обитающими тут. Этот зал расположен под открытым небом.

Чтобы легко справиться со Скорпионами, мы рекомендуем вам предпринять следующее — подождать, пока они подойдут поближе, затем, перепрыгнув через них, спуститься на пол зала, и, развернувшись, покончить с ними.

В этом зале нас интересуют ступени, начинающиеся у левой его стены. Это даже скорее не ступени, а выступы, по которым нам нужно запрыгивать наверх — с одного на другой. Таким образом мы заберемся на самый верхний выступ, расположенный над нишей с Кувшинами. С него мы пройдем в следующий зал, в котором берет начало водный канал. Запомните его — он нам пригодится при следующем посещении этого уровня. Сейчас же нас интересует дверь, расположенная рядом со спуском в воду. Кстати, Оборотень и несколько Скорпионов, которые здесь находятся, не напугали вас?

Пройдя за эту дверь и изничтожив еще одного Оборотня, мы оказываемся у нужного нам Верблюда, который перенесет нас на уровень «Переход Собэка».

К описанию этого уровня мы добавим еще один факт — теперь, после того, как вы нашли Сандалии Икумптета, вам будет доступен Верблюд, который принес нас сюда впервые с уровня «Гробница Фараона Рамзеса». Мы будем крайне кратки в описании того, как найти его — как только вы вновь окажетесь на уровне «Карнак», развернитесь на 180 градусов и запрыгните на площадку рядом с тем самым местом, где вы начали игру на этом уровне.

«Переход Собэка» (Sobek Pass) — Посещение первое

Противники: Скорпионы, Осы, Беркуты.

Символы: Войны, Времени, Земли.

Части передатчика: первая часть.

Предметы: два Полных Заряда Энергии, два Полных Заряда Патронов.

Когда вы будете переходить на этот уровень, находясь на Карте Уровней, вы заметите, что при выборе этого уровня, раздается характерный писк «бип, бип» — этот звук говорит о том, что на этом уровне находится одна из частей передатчика. Первая, которую мы сможем подобрать в этой игре.

Когда вы окажетесь на этом уровне, повернитесь и обратите ваше внимание на то, что за Верблюдом, который привез нас сюда, есть проход, которым воспользуемся в дальнейшем. Сейчас отправимся вперед по коридору, там впереди находятся множество Кувшинов в нишах у стен. Если вы захотите пострелять по ним, не удивляйтесь, если в одном из Кувшинов нас поджидает Оса. Раньше вы сталкивались с такими подарками только в виде Скорпионов. Теперь у вас будет возможность научиться стрелять по Осам. Напомним, что

для успешного их уничтожения необходимо не подпускать их близко, и стрелять, чуть приподняв линию прицеливания над обычным ее положением.

Когда вы дойдете до конца коридора с Кувшинами у стен, расстреляйте Кувшины, которые находятся в последней нише у правой стены. Войдите в эту нишу — ее стена поднимется и пропустит вас дальше. Войдя туда, вы окажетесь в зале с символом Анкха, выложенным на противоположной стене из каменных блоков. Под ним находится дверь — пройдем за нее.

Там, в зале с высокими каменными стенами и далеким голубым небом нас поджидают два Скорпиона и Два Беркута. Когда вы покончите с ними, походите по залу и прислушайтесь. Вы заметите, что в одном из углов зала звук передатчика раздается особенно сильно. Это говорит о том, что этот предмет находится где-то недалеко.

Сейчас наш путь лежит из этого зала вперед и вправо — на север от входа в этот зал. Запрыгнув там на выступ и продолжая запрыгивать на толстые плиты коридора, который начинается с этого выступа, мы дойдем до развилки коридора. Здесь нам нужно пойти по правой его ветке. Пройдя по ней, мы окажемся у обрыва перед бассейном с кипящей лавой, посреди которого возвышается каменный остров, на котором стоят несколько Взрывающихся Светильников. Постреляв по ним и взорвав их, мы расчистим себе дорогу вперед. Да-да! Теперь нам нужно прыгнуть на этот островок.

Запрыгнув на него, мы повернемся влево — на восток, и запрыгнем там на платформу, которая выдается из стены бассейна чуть выше уровня каменного островка. Там нас поджидает Символ Войны. Подобрал его, мы должны вернуться обратно — в зал с высокими стенами, где мы уничтожали двух Беркутов.

Там мы отправимся в западную его сторону, где с выступа, на котором изображен череп, начинается другой коридор. Тут же находятся несколько Взрывающихся Светильников, взорвав которые, мы откроем себе доступ в камеру с Полным Зарядом Патронов.

Теперь мы двинемся по этому коридору на север, дойдем до того места, где коридор поворачивает вправо — на восток. Здесь мы увидим площадку, на которой находится еще несколько Взрывающихся Светильников. Уничтожив их, мы откроем себе доступ в камеру с Полным Зарядом Энергии. Далее мы отправимся вправо по коридору — на восток. Тут нас встретит Оса, но нас это уже не очень-то и удивит.

Пройдя дальше по коридору, который постепенно поднимается вверх, мы окажемся перед залом, в котором коридор переходит в мостик над бассейном с кипящей лавой,



Оса - это не только то, на чем земля вертится.

проходящий к двери с изображением Символа Войны. Прежде чем идти за нее, давайте несколько развлечемся и сходим за первой частью радиопередатчика.

Путь к нему проходит следующим образом. Нужно выйти на середину мостика и развернуться на 90 градусов влево — на запад. Теперь, чуть наклонив голову вниз, мы сможем заметить у стены площадку с находящимся там выключателем. Перепрыгнув на нее и включив выключатель, мы должны развернуться и посмотреть на восток, под мост. Там мы увидим еще одну площадку, которая зависла под мостом, а за ней открывшийся в стене коридор, в который улетают огненные шары из Скрытой Пушки, находящейся сейчас под нами. Слева впереди видна еще одна площадка, на которой находится еще один выключатель.

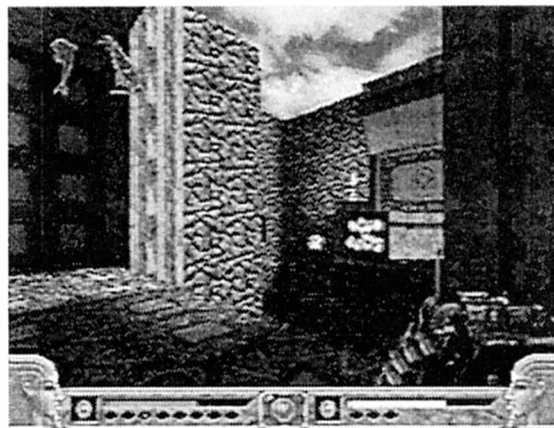
Сейчас нам нужно запрыгнуть на площадку под мостом, затем на площадку слева впереди у стены, на которой расположен второй выключатель, включить его (чем мы отключим действие Скрытой Пушки) и затем пройти на ту платформу, с которой начинается коридор, куда улетали огненные шары. Добравшись до нее, пойдем по этому небольшому коридору, который приведет нас в зал, в котором на небольшом выступе у стены покоится первая часть от радиопередатчика. Подберем ее и будем выбираться наверх — на мост. Чтобы попасть туда, вам нужно аккуратно пропрыгать по платформам, по которым вы шли сюда, в обратном порядке.

Сейчас нам нужно пройти за дверь с изображением Символа Войны. За ней мы увидим зал с двумя выступами на стенах, расположенными друг напротив друга. Один из выступов чуть ниже, а второй — повыше. Сначала мы запрыгнем на нижний выступ. С него же — на верхний. Там нас поджидает Символ Времени. В маленьком окошечке за ним виднеется Символ Земли, за которым мы сейчас и отправимся. Развернемся и спустимся вниз. Там нас поджидает маленький сюрприз в виде пяти Скорпионов, которые вышли из скрытой ранее ниши в стене, когда мы взяли Символ Времени. В этой же нише мы можем подобрать и Полный Заряд Патронов, который пополнит наш боезапас до максимума.

Теперь нам нужно пройти обратно, до того зала с высокими стенами, в котором мы бились с двумя Беркутами.

В нем нужно пройти в тот коридор, который идет на север и в котором мы ранее сворачивали на развилке направо — к каменному островку. Теперь же мы дойдем до этой развилки и пойдем налево — на север по наклонному скату вверх.

Там мы подойдем к выступам, которые следуют один за другим и, как ступени, позволят нам подняться вверх. Наш путь будет про-



Скрытая Пушка в работе.



легать через пространство, простреливаемое Скрытыми Пушками. Выберите путь так, чтобы пройти или пропрыгать, не задевая летящие огненные шары. На самой верхней платформе вы найдете две двери — с Символом Времени и Символом Земли. Сначала мы отправимся за дверь с изображением Символа Времени.

Пройдя за нее, мы окажемся в зале с множеством Скрытых Пушек внизу стен, которые сейчас бездействуют. Посередине этого зала находится Полный Заряд Энергии. Из этого зала далее ведет дверь, за которой имеется еще один такой же зал, в котором обитают несколько Скорпионов и Оса. Победив их, пройдем еще дальше. За последней дверью мы найдем маленькую комнатку, в которой над выключателем в полу находится Символ Земли. Его-то мы чуть раньше и видели из окошечка в стене.

Внимание! Постарайтесь взять Символ Земли в прыжке так, чтобы не нажать на выключатель в полу. Если вы наступите на него, Скрытые Пушки в стенах двух предыдущих залов заработают, и вам ой как трудно будет пройти назад к двери с Символом Земли.

Если вы сможете аккуратно взять Символ Земли и не наступить на выключатель — вам повезло, и дорога назад будет легкой! В любом случае возвращайтесь назад к двери с изображением Символа Земли. Если Пушки работают, идите вдоль стены, подгадывая момент так, чтобы не попадать под удары огненных шаров. Если вы не подобрали до этого момента Полный Заряд Энергии, который находился в первом зале — у вас есть прекрасный шанс пополнить здоровье нашего героя, даже если он получил повреждения от огненных шаров. Теперь выходим на свежий воздух и идем за дверь с Символом Земли.

А здесь все просто! Нас поджидает Верблюд на следующий уровень — «Горная Часовня Собэка». Отправимся же туда.

«Горная Часовня Собэка» (Sobek Mountain Shrine) — Посещение первое

Противники: Скорпионы, Оборотни, Осы.

Символы: Войны, Земли, Времени.

Артефакты: Маска Собэка.

Предметы: Полный Заряд Патронов.

Попад на этот уровень и пройдя за первый поворот, мы сразу же столкнемся с Оборотнем, который готовился напасть на нас. Истребим его и двинемся дальше по коридору, который хорошо освещен факелами в стенах. Он приведет нас к двери, справа и слева от которой находятся два небольших тупика. В правом нас поджидает еще один Оборотень, которыми этот уровень достаточно богат.

Обратите внимание на Статуи, стоящие здесь у стен. Они являются тем же, чем ранее являлись Кувшины. Так стреляйте по ним и подбирайте предметы, которые находятся в них.

Теперь двинемся вперед за дверь. Там в маленьком тамбуре перед еще одной дверью нас встретят три Скорпиона и Оборотень. Успокойте их и проходите дальше. Пройдя за нее, мы выйдем в большой зал справа, в котором находятся два Оборотня.

Этот зал имеет два мостика под потолком и двери в правой и левой стенах. Наш путь лежит влево — на север. Прежде чем пройти за эту левую дверь, мы рекомендуем вам развернуться, поднять голову и уничтожить Оборотня, который находится на мостике под потолком зала. Это облегчит нам дальнейшие этапы нашего путешествия. Распылив его на кусочки, мы отправляемся дальше.

Там нас встретят три Оборотня и жизнерадостный Скорпион. Этот зал, в котором мы сейчас оказались, разветвляется на два рукава. Правый, который перекрывают два Взрывающихся Светильника и Статуи, имеет дверь, в которую нам сейчас предстоит отправиться. Другой рукав, идущий вперед заканчивается Огненной Дверью, за которой мы можем рассмотреть Верблюда. Она для нас пока недоступна. Просто запомним, что мы ее видели. Вернемся к ней в дальнейшем. Сейчас же отправимся вправо — на восток, за дверь.

В помещении за ней находится Символ Войны и Полный Заряд Патронов, которые охраняют два Оборотня. В противоположной стене зала находится запечатанная дверь. К ней мы вернемся чуть позже. Сейчас отправимся назад, к тому залу, в котором мы стреляли по Оборотню под потолком.

Сейчас в нем мы отправимся в южную его дверь. За ней нас встречают три Скорпиона. Проход далее загорает Взрывающийся Светильник, за которым коридор начинает спуск вниз. Там, на наклонном скате нам встретится Оборотень, и чуть далее — ниже — еще один. Дойдя до следующей двери и пройдя за нее, мы окажемся в зале под открытым небом, где нас встретят два Оборотня. Двинемся далее, к двери с Символом Войны, которая расположена на другом конце зала — по направлению на север.

Пройдя за нее, мы войдем в маленькую каморку, половину пола в которой составляет платформа лифта. Встанем на него и поднимемся наверх, к следующей двери. За ней мы окажемся в помещении с двумя Оборотнями и дверью напротив, а также дверью с Символом Времени слева от входа. Так как Символа Времени у нас нет, отправимся прямо на север, за простую дверь. Пройдя по длинному коридору, в котором мы столкнемся с Оборотнем, мы окажемся на платформе лифта, которая поднимет нас еще выше.

Помещение наверху содержит несколько колонн, которые перекрывают проход дальше, выключатель перед ними и Скрытую Пушку в левой стене комнаты. Теперь нам предстоит выполнить следующий маневр: нужно наступить на выключатель, после чего колонны начнут подниматься. Как только колонна поднимется, необходимо пробежать вперед, подобрать Полный Заряд Патронов, который находился там, пройти еще чуть вперед, до упора в колонну. Здесь мы оказались как бы запертыми. Но это вовсе не так. Там нужно встать, и дожидаться того момента, когда в южной стене здания заработает Скрытая Пушка, которая своими выстрелами проломит стену напротив ее. Теперь нужно выбрать момент и пробежать в интервале летящих шаров в туннель, который они проломили в северной стене. Там нужно не бежать до самого конца, а воспользоваться нишей в правой

стене, чтобы остановиться там и перевести дух. Теперь вновь — в интервале огненных шаров необходимо пробежать дальше, где быстро нажать на выключатель в стене. Это отключит Пушку. Потом желательно успеть быстро отбежать назад в нишу, чтобы не попасть под последнюю порцию огненных шаров, выплюнутых Пушкой. Как ни прискорбно — это очень трудно сделать, и вы потеряете здесь часть жизненной энергии. Но вот Пушка отключена. Теперь вернемся назад в комнату с колоннами.

Ура! Что мы видим! Одна колонна опустилась и открыла нам выход из этой ловушки! Пройдем туда, встанем на квадратную платформу у западной стены и вместе с ней упадем вниз. Это совсем не больно! Может быть, вам даже повезет, и вы придавите Осу, которая поджидает вас там.

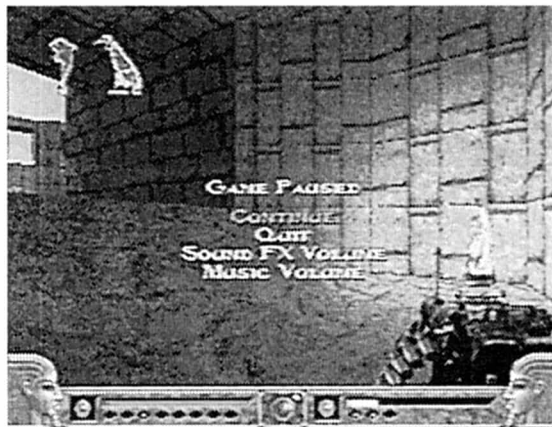
Вы упадете на мостик, который одним концом упирается в выключатель на стене. Включите его и спрыгивайте вниз на пол зала.

Как вы заметите, вы оказались в том самом зале, где находился Символ Войны, и в котором одна дверь была запечатана. Теперь же она открылась, и мы можем пройти за нее и сразиться с парой Оборотней и несколькими Скорпионами. В конце зала у стены находятся несколько Взрывающихся Светильников. Подорвите их, и они откроют вам проход в стене.

Войдя в него, вы окажетесь на краю бассейна с кипящей лавой. Нам необходимо пройти через него, прыгая по небольшим платформам, которые висят в воздухе. Делать это нужно осторожно, учитывая инерцию и заглядывая себе под ноги, чтобы не упасть вниз. Иначе вам придется в очередной раз похоронить нашего героя и пройти этот уровень заново.

Чтобы сделать ваше «прыгательное» путешествие более веселым, конец этой последовательности платформ завершает особенная платформа, которая ездит вверх/вниз. Прежде чем перепрыгнуть на нее, стоя на последней неподвижной платформе, мы рекомендуем вам присмотреться и расстрелять Взрывающиеся Светильники, которые расположены справа от двигающейся платформы у стены. Если вы не сделаете этого сейчас, вам придется стрелять с двигающейся платформы, что во-первых сделать посложнее, а во-вторых — вас поранит взрывом.

Теперь прыгайте на двигающуюся платформу. Это делать лучше в тот момент, когда она идет вниз. С нее перебирайтесь в проем, проломленный взрывом Светильников. Там вы встретитесь с Оборотнем. Сразу за проемом имеется развилка. Проход влево перекрывают Взрывающиеся Светильники. Разбейте их и пройдите далее, уничтожьте Оборотня.



Оперативное меню игры.

Пройдя дальше вперед на запад по длинному коридору и мостикам, вы окажетесь перед дверью, за которой на балкончике вас поджидает Символ Земли. Берите его и возвращайтесь назад к проему.

Теперь идите от него прямо до двери с Символом Земли. Откройте ее, отойдите назад и расстреляйте Взрывающиеся Светильники, которые загораживают проход далее. Дверь закроется. Откройте ее вновь и, пройдя дальше, уложите двух Оборотней, которые расхаживают там. Пройдите еще дальше по коридорам и мостикам до двери, откройте ее и возьмите Символ Времени. Теперь выйдите за дверь назад и пройдите ДО ВТОРОГО мостика. Спрыгните с него в зал с дверью, на которой изображен Символ Времени.

Если вы спрыгнете с первого мостика, вам придется проделать путь до двери с изображением Символа Времени: вы окажетесь в зале, в котором вы стреляли по Оборотню на мостике наверху. Помните? Недалеко от начала уровня. В нем нам сейчас нужно идти в южную дверь, по скатам вниз до двери, и за ней в зале — до двери с Символом Войны. За ней на лифте до другой двери, и за ней — в дверь с изображением Символа Времени.

Если же вы спрыгнете со второго мостика, последний абзац вам не понадобится, и вы сразу окажетесь перед дверью с Символом Времени.

Теперь пройдите за нее и осмотритесь. Вы окажетесь в небольшом зале без других дверей, кроме той, в которую вы вошли. Самое же главное — в середине помещения. Там находится колодец с водой, над которым находится второй Артефакт, который встретился вам в этой увлекательной игре — Маска Собэка. Этот Артефакт дает вам возможность дольше находиться под водой. Подобрал его, вы сможете выполнять более-менее серьезные подводные работы. Прыгните таким образом, чтобы подобрать Маску Собэка, и только после этого упасть в Колодец. Если вы не возьмете Маску и упадете в воду, можете топить.

Нет, мы не шутим! В прямом смысле слова! Вы не сможете выбраться из воды, а проплыть по подводному туннелю без Маски у вашего героя не хватит воздуха, поэтому самым разумным в этом случае будет утопиться и пройти уровень заново. Конечно, если вы записали игру на Карту Памяти перед тем, как войти на этот уровень, вы можете действовать более гуманно — просто выбрать опцию «Выйти Из Игры» Оперативного Меню, и затем, оказавшись в основном меню, загрузить отложенную вами игру по новой, что все равно заставит вас пройти этот уровень заново.

Если вы взяли Маску и упали в воду (если вы так удачно прыгнули, что взяли маску и вообще не упали в воду — спуститесь в нее) — плывите в глубь туннеля под воду. Это ваш первый опыт подводного плавания, поэтому прежде чем отправляться в глубь туннеля, попробуйте слегка понырять, чтобы почувствовать себя увереннее в передвижении под водой. Когда будете готовы, наберите полный запас воздуха и ныряйте. При движении под водой старайтесь плыть кратчайшим путем, не мешкая на поворотах. Быстрее добираться до открытого места, где можно глотнуть воздуха.

Этот подводный туннель приведет вас к залу под открытым небом, где вас поджидает Телепортер-Пирамидка, который вновь отправит вас на первый уровень «Гробница

Фараона Рамзеса» на беседу к властителю, который напутствует нас отправиться на уровень «Карнак», где нам предстоит найти последнего — четвертого Верблюда, который перенесет нас на уровень «Шахты Анума». Властитель дарует нам Полный Заряд Энергии и открывает доступ к Верблюду. Мы не будем выделять это короткое путешествие по уровню «Гробница Фараона Рамзеса», а сразу перейдем к описанию нашего похода по уровню «Карнак».

«Карнак» (Karnak)— Посещение третье

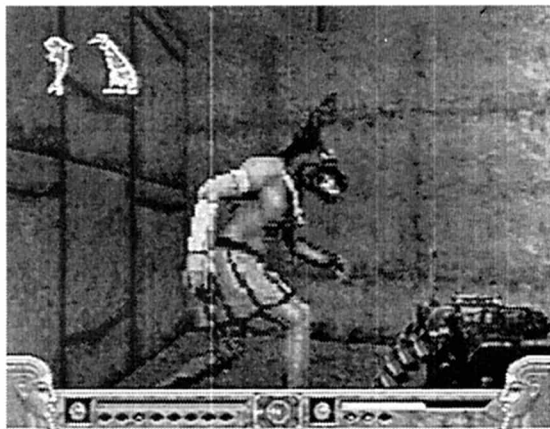
Противники: Скорпионы, Оборотни, Осы, Пираньи.

Символы: Силы.

Предметы: Анкх, Полный Заряд Патронов, Полный Заряд Энергии.

Знакомые места, не правда ли? Помните, при втором посещении этого уровня мы с вами вышли к каналу, который мы просили вас запомнить? Так вот, теперь нам нужно идти к нему. Мы же теперь умеем достаточно долго плавать под водой... Если вы забыли, где он находится, вернитесь назад и перечитайте соответствующий раздел.

Ну что, добрались до канала? Теперь входите в канал, и, пока не ныряя, плывите по нему дальше на восток. Вы доплывете до того места, где канал полностью уходит под воду. В том месте, где это происходит, находится подводная дверь. Ныряйте, открывайте эту дверь, вплывайте в него, плывите вперед и держите наготове Мачете. Плывайте дальше по каналу, дальше шахта уходит вертикально вниз. Быстро плывите по ней, на дне в нише включите выключатель, который откроет дверь тут же — напротив него, вплывайте за нее. Не мешкайте — дверь быстро закроется. У вас не так много воздуха, чтобы долго возиться. Проплывайте дальше и выплывайте на воздух, причем постарайтесь выйти на сушу быстро — вдоль стены около ската в воду. Это поможет вам не сильно пострадать от Оборотня и Скорпионов, которые обитают в том зале, куда вы высаживаетесь.



Бок о бок с Оборотнем. Бррррр...

Выбравшись на берег, быстро пристрелите врагов и осмотритесь. Вы заметите в этом зале Анкх! Подберите его, и вы сможете иметь до 300 процентов жизненной энергии максимально! Когда вы возьмете его, колонны за ним поднимутся, открывая нам выход назад — в большой зал с тремя дверьми и Взрывающимися Светильниками. К сожалению, нам сейчас туда не надо.

Мы отправимся за дверь, которая находится в восточной стене — напротив того места, где поднялись колонны. Когда вы будете открывать ее, будьте готовы к тому, что там

находится Оборотень и много Скорпионов. Покончив с ними, проходите дальше. В конце зала, который имеет множество Скрытых Пушек под потолком, находится дверь, которая откроется, как только мы приблизимся к ней.

В нише за этой открывшейся дверью находится Символ Силы. Запрыгните на постамент и подберите. Когда вы прошли в эту каморку, Скрытые Пушки в зале, через который мы попали сюда, заработали. Поэтому обратно вам нужно пройти осторожно, вдоль стены в необстреливаемой зоне. Выйдите наружу, пройдите через зал в тот проход, который открыли вам поднявшиеся колонны, откройте большую дверь и выходите в большой зал с тремя дверьми и Взрывающимися Светильниками.

В этом зале совершите хитрый маневр — развернитесь лицом обратно к той двери, из которой только что в него попали, откройте ее вновь, но войдите в левый коридор, который начинается за ней же. Просто эта дверь открывает нам сразу путь в два коридора. Мы вышли из правого — теперь пойдём в левый.

В нем нас поджидают несколько Скорпионов. Пройдите по нему в зал, в котором в левой стене имеется закрытая ниша, дверь с изображением Символа Силы, на торцевой стене — выключатель, а справа — наклонные балки над каналом с водой, по которому мы проплывали.

Теперь наша задача — включить выключатель, подняться по наклонным балкам и, стоя на балках, расстрелять пару Скорпионов, которые вылезут из ниши и, зайдя в нее, подобрать Полный Заряд Здоровья.

И вот, дело за малым — отправимся за дверь с Символом Силы около выключателя, за которой нас ждут Оборотень, Скорпионы и залпы Скрытых Пушек. Пушки расположены у потолка, по сторонам коридора. Огненные шары летят к нам под ноги. Уничтожив противников, мы должны пробежать в интервале между залпами пушек. Двигаясь далее по коридору, мы подойдем к обрыву.

В этом месте нам необходимо перепрыгнуть через проходящий по низу коридор. Перепрыгнув на другую его сторону, мы пройдем по длинному туннелю, встретимся с несколькими Оборотнями. Так мы дойдем до большого помещения, в котором слева имеется водопад, поток которого образует водоем вдоль южной стены зала.

Теперь вновь займемся подводным плаванием. Погрузимся в воду и нырнем в туннель, который начинается под водой у западной стены.

Давайте подготовимся к неожиданностям! Выполните небольшую нашу просьбу — выберите в качестве «текущего» оружия Мачете. Не удивляйтесь — это единственный вид оружия, из имеющихся в вашем распоряжении, который действует под водой.

Нам предстоит сразиться с новым для нас видом противника — Пираньями. Они обитают в этом туннеле, преграждая нам путь к выходу. При битве с ними под водой не стоит мешкать — запас воздуха у нашего героя ограничен, и кроме этого, Пираньи наносят большие повреждения за минимальное время. Чтобы легко уничтожить Пираний, необходимо повернуться к ним лицом, и когда они подплывут достаточно близко и будут готовы

пустить в ход зубы, уничтожить их с помощью Мачете. На каждую Пиранью — а их там три — необходимо по два удара.

После того, как вы закончите этот бой — отправляйтесь далее по туннелю, и когда доплывете до конца туннеля, поднимайтесь к поверхности вдоль той стены, у которой вы выйдете на сушу. Сделать это следует так, чтобы быстро выйти из воды и начать сражение с Оборотнем и Скорпионами, которые поджидают нашего персонажа там. Кстати, для того, чтобы получить меньше повреждений и быстрее уничтожить противников, заранее — сразу после того, как разберетесь с последней Пираньей — выберите Пулемет в качестве «текущего» оружия.

Оооп-ля! Победив этих противников, мы дойдем до Верблюда на уровне «Шахты Анума», куда и отправимся далее.

«Шахты Анума» (Anum Mines) — Посещение первое

Противники: Скорпионы, Оборотни, Осы, Пираньи.

Виды вооружения: Гранаты Анума.

Символы: Времени, Земли, Силы.

Части передатчика: вторая часть передатчика.

Предметы: Полный Заряд Патронов, Полный Заряд Энергии.

Когда мы окажемся на этом уровне и пройдем чуть вперед, в квадратном помещении нас встретит Оборотень и Скорпионы. В углах комнаты можно заметить деревянные Бочки — здесь они являются тем, чем раньше для нас были Кувшины и Статуи. В северном тупичке находится лифт, который опустит нас в глубь шахт Анума. Спускаясь на нем, нам нужно быть готовым к встрече с Скорпионами и Оборотнем, которые поджидают нас внизу.

Расчистив себе путь, мы окажемся на развилке двух коридоров. Тут мы сможем услышать характерный звук радиопередатчика, который мы слышали при нахождении еще на Карте Уровней. Он известит нас о наличии второй части радиопередатчика на этом уровне. Сравнительно скоро мы подберем ее, а пока давайте отправимся по коридору направо — на восток. Этот практически сразу упирается в нишу с перекрещенными досками. Сразу справа от нее, над небольшой ступенькой, находится заделанная заплата в стене. Запомните ее, она нам вскоре пригодится.

А сейчас отправимся по коридору дальше — на север, в большой зал с озером лавы и двигающейся вверх/вниз платформой. Тут нам встретятся несколько Скорпионов, три Осы и два Оборотня. Один из них находится на этом берегу озера кипящей лавы, а второй — на противоположном. Уничтожьте их и перепрыгните через озеро лавы на тот берег — по направлению на восток, где находится дверь в стене.

Когда вы перепрыгните на него, обратите внимание, каким громким становится звук передатчика! Он рядом.

Сейчас отправимся за дверь в стене. Там находится глубокая шахта, вокруг которой имеется несколько Бочек, а над ней в воздухе — Символ Времени. Кроме этого, на кольцевой дорожке вокруг шахты обитают два Оборотня, а в воздухе — Оса. Перебейте врагов и, подпрыгнув над шахтой, подберите Символ Времени. Взяв его, возвращайтесь обратно к развилке, на которую мы вышли из лифта.

Теперь давайте отправимся по северному рукаву коридора. Там нас поджидают два Скорпиона. Пройдя чуть дальше, мы окажемся на берегу еще одного озера кипящей лавы. На другой его стороне справа и слева имеются площадки, с которых, через двери с Символами Земли — слева и Символом Времени — справа, начинаются коридоры в дальнейшие части уровня. Наш путь лежит направо — на север, через дверь с Символом Времени. Перед ней нам придется сразиться с Оборотнем.

Войдя в эту дверь, мы окажемся в коридоре, справа в котором нас ждали два Оборотня и Скорпион. Слева к нам начнет приближаться Оса. Уничтожьте их. Теперь давайте отправимся налево. Пройдя туда, мы окажемся в большом зале, дном которого является большой бассейн кипящей лавы. На площадке над ним бродит Оборотень, и в воздухе — несколько Ос. Наша задача здесь — перебить противников и, перепрыгивая по островкам, перебраться к противоположной — южной стене зала.

Там, на площадке, находятся несколько Бочек, которые имеет смысл предварительно расстрелять, так как они будут мешать нашему дальнейшему движению и могут содержать в себе Ос или Скорпионов.

Добравшись до этой площадки, сразу развернитесь направо — на запад, откуда к нам приблизятся две Осы. Успокойте их и перепрыгивайте на другую площадку, на которой нас поджидает Символ Земли.

Теперь нам необходимо вернуться назад — туда, где мы проходили через дверь с Символом Времени, и где у озера с кипящей лавой на площадке находится дверь с Символом Земли.

За ней, в небольшом зале два Оборотня и множество Скорпионов охраняют Гранаты Анума! Ура! Теперь мы получили в свои руки очень мощное оружие, которое может подобно Взрывающимся Светильникам проламывать некоторые стены. Возьмем их и отправимся обратно к той развилке, к которой нас принес лифт после начала игры на этом уровне, и где мы обращали ваше внимание на заплату в стене.

Сейчас давайте пройдем вновь в зал сдвигающейся платформой, где мы перепрыгивали на другой его берег и слышали громкий писк передатчика — по коридору напротив заплаты в стене. Там мы перепрыгнем через озеро на другой берег и, стоя в правой его части (если смотреть со стороны озера на дверь в стене), бросим Гранату в стену, расположенную в конце площадки, на которой мы стоим — по направлению на север-северо-запад. Отходить нужно для того, чтобы нашего героя не поранило взрывной волной и осколками. Напомним вам, что для более дальнего броска Гранаты необходимо некоторое время (около 5-10 секунд) подержать кнопку «огонь» нажатой, перед тем как отпустить ее, что вызовет бросок Гранаты. Стена разрушится, и за ней откроется ниша, в которой находит-

ся вторая часть радиопередатчика. Кстати, в качестве дополнительного сюрприза вы получите несколько Скорпионов, которые вылезут из открывшейся ниши.

После того, как вы подберете часть передатчика и уничтожите Скорпионов, бросьте еще одну Гранату в нишу, в которой находился передатчик — это откроет вам проход в зал, соединяющийся с коридором, открытым нами за дверью с Символом Времени. Этот проход может нам пригодиться в будущем.

Теперь вернемся назад — к тому месту, где мы запомнили заплату на стене — рядом с развилкой коридоров, недалеко от лифта, привезшего нас сюда. Стоя на почтительном расстоянии, нужно бросить Гранату в стену с заплаткой. Стена разрушится и откроет нам проход в зал с падающим полом. Не спешите входить в него.

Вообще, запомните, каким образом в этой игре отмечены стены, которые можно взорвать — какой-либо значительной меткой, которая существенно отличается от фона стены. Эти наблюдения вам помогут дальше находить подобные места на территории уровней.

Теперь давайте вернемся, как говорится, «к нашим баранам». Наша задача — войти в зал с квадратным деревянным полом, который упадет через 1-2 секунды после того, как мы встанем на него. Самое главное в этом месте — сразу пройти в середину этого пола, чтобы не попасть под огонь Скрытых Пушек, которые работают внизу. В определении положения, где вам следует стоять, поможет узор на полу.

Итак, вперед — входите в зал, становитесь на середину пола и падайте вместе с ним вниз. Вы окажетесь на полу большого зала, вдоль стен которого летят огненные шары Скрытых Пушек. На стенах этого зала вы можете заметить четыре выключателя. Чтобы выбраться отсюда и пройти дальше, вам необходимо включить их в определенном порядке. Сначала отключите работу Скрытых Пушек, которые своими залпами не дают нашему герою спокойно подойти к выключателям. Для этого включите выключатели на южной и северной стенах зала. Начните с южной стены. После того, как вы активизируете этот выключатель, отключатся две Пушки, которые работали вдоль южной и северной стен. Подходите спокойно к северной стене и включите выключатель. Отключатся последние две пушки вдоль западной и восточной стен.

Теперь обратим свое внимание к западной стене, воздействие на выключатель которой откроет дверь вверху восточной стены зала. И вот дело за малым — включить выключатель на восточной стене и подняться вместе с полом наверх и войти в дверь на восточной стене.

Там находится большой зал с площадкой, проходящей по его периметру наверх, и большим бассейном посередине. В этом зале нас встретят Оборотень и Оса. Поклонитесь им и обратите свое драгоценное внимание на водоем. В нем обитают пять Пираний. Подойдите к краю водоема так, чтобы Пирания заметили нашего героя. Наклоните голову вниз и проследите, чтобы все пять Пираний собрались в воде у ваших ног. Одна Пирания имеет тенденцию запаздывать.

Теперь нам необходимо отойти в сторону и бросить Гранату в пол, так, чтобы точка взрыва пришлась как можно ближе к скоплению зловредных рыбин. Когда вам это удастся, вы увидите куски мяса, выброшенные из воды взрывом.

Теперь входите в воду и плывите к подводному туннелю, который начинается в северо-восточном углу бассейна, у самого его дна. Этот туннель длинный и узкий, выхода на воздух в другом его конце нет, поэтому пополните запас воздуха перед самым нырянием и, не мешкая, быстрее плывите в самый дальний его конец, где расположен выключатель. Включите его и быстро возвращайтесь обратно в бассейн, где можно вынырнуть и вздохнуть свободно.



Отложим игру до завтра?

Этот, включенный нами выключатель, открыл дверь в западной стене бассейна. За ней обитают еще две Пираньи, поэтому самым удачным решением проблемы было бы следующее: проплывая обратно из туннеля с выключателем, перед тем, как выйти на берег, нужно проплыть перед открывшейся дверью, чтобы выманить Пираний в бассейн. Теперь остается выбраться обратно на берег, подождать, пока Пираньи подплывут поближе, и применить Гранату. Помните только о том, что кидать Гранату в самих Пираний практически бесполезно — слишком они маленькие, и поэтому нужно сделать так, чтобы Граната взорвалась при соприкосновении с каким-то объектом в непосредственной близости от них.

Теперь нужно плыть в этот второй туннель. Он очень короткий, проплыв по нему, вы вынырнете в маленькой комнатке с выключателем на полу. Наступив на него, вы заметите, что в соседнем помещении опускается колонна. Это видно через маленькое окошечко в стене. Теперь возвращайтесь обратно в большой бассейн.

Выйдите на берег и проходите по мостику, проходящему по краю бассейна, наверх к двери. По дороге к ней вы можете пополнить силы нашего героя, подобрав Полный Заряд Энергии в нише с окошечком, которая примыкает к мостику у восточной стены, проходящему над водой. Войдите в нее, уничтожьте Осу и Оборотня. Теперь проходите дальше. Когда вы подойдете к тупиковой стене маленькой каморки, где обитали Оса и Оборотень, стена опустится и откроет вам выход в коридор. Справа в нем нас поджидают Оборотень и Оса. Покончите и с ними. Идите дальше и проходите в зал, наполненный Скорпионами, и в котором обитает Оборотень. Уничтожьте их и подберите Символ Силы, который стало возможным взять благодаря тому, что мы опустили колонну, ранее перекрывающую дорогу к этому Символу.

Теперь выйдем из этого зала и пройдем по коридору до упора, где Бочка перегораживает стену с еще одной заплатой. Взорвите ее, вы окажетесь в маленькой каморке, в которой кроме бочек находится Полный Заряд Патронов. Когда вы подойдете к проти-



воположной стене в конце этой каморки, вы увидите, что она поднимется, а за ней видно большой зал, в котором мы проломили стену и взяли часть радиопередатчика. Мы сейчас не будем спускаться туда, а вернемся чуть назад — к тому месту, где мы взорвали тупиковую стену у бочки. Здесь, напротив двери, в северной стене, вверху находится окончание еще одного коридора. Нам нужно запрыгнуть туда.

Пройдите чуть дальше, и вы увидите, что выйдете на мостик над большой шахтой, над которой мы брали Символ Времени. Напротив нас, на другой стороне зала находится дверь с изображением Символа Силы. Перепрыгнем на ту сторону и пройдем за эту дверь.

Там нам предстоит пройти еще через проем одного зала, и по коридору до обрыва над большим залом, в котором мы прыгали по площадкам к Символу Земли. Теперь нам предстоит еще более серьезное испытание — необходимо прыгать по еще более маленьким площадкам, на этот раз на большей высоте. Перепрыгните из коридора на площадку у стены коридора. Затем вам нужно перепрыгнуть на площадку в южном направлении. Эта площадка огибает поворот зала, проходя узеньким пояском вдоль стены.

Нам нужно осторожно двигаться по нему, огибая стену. Посмотрев через проем зала на западную его стену, вы сможете увидеть нишу. Если вы запрыгнете в нее — стена ниши откроется, и за ней вас встретят две Осы и Полный Заряд Энергии. Выпрыгните оттуда обратно на узенький мостик и повернитесь в северном направлении. Вы увидите в конце его еще один маленький мостик, который начинается у факела в углу зала и уходит за угол по направлению на запад.


Этот мостик находится ниже уровня той площадки, на которой мы сейчас стоим. Поэтому, когда мы перепрыгнем туда, наш персонаж несколько ушибется и потеряет часть жизненной энергии. Чтобы не тратить ее понапрасну, просто перейдите на тот мостик, не прыгая, а слегка разбежавшись. Теперь повернемся на запад и увидим, что мостик вдоль стены проходит по участку, обстреливаемому Скрытыми Пушками. Осторожно пройдите дальше, до поворота коридора влево — на юг.

Пройдя до этого поворота и посмотрев на юг, вы увидите, что дальше проход преграждает вертикальная кирпичная стена. Перед ней и за ней пролетают огненные шары от Скрытых Пушек. Пикантная особенность данного места состоит в том, что за этой стеной нас поджидает Оборотень, который будет уничтожен этими огненными шарами. Эти Скрытые Пушки начинают работать как только мы чуть сместимся по направлению на юг.

Когда вы увидите, что от Оборотня полетели шматы мяса — можете смело взрывать Гранатой эту кирпичную перегородку и проходить далее. Вновь огибаем стену зала по узкому мостику и, пройдя далее, выходим в часть зала по направлению на север. Теперь нам вновь предстоит перепрыгивать по маленьким площадкам. Но перед тем, как отправиться дальше, бросьте вперед Гранату и взорвите еще одну перегородку, которая не дает нам пойти дальше.

Если вы захотите это сделать позднее, когда подойдете поближе — вряд ли вам это удастся, так как следующая площадка обстреливается Скрытой Пушкой, и поэтому у вас

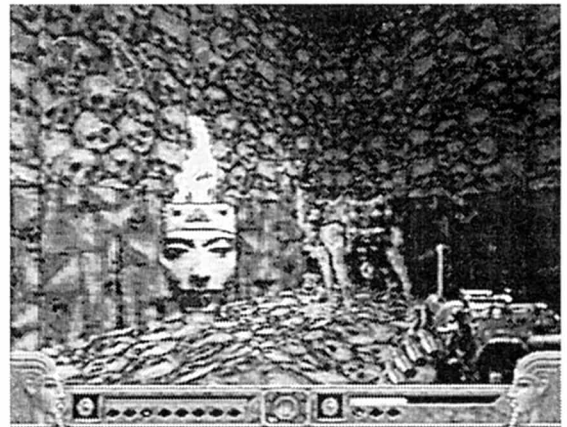
там не будет времени остановиться и бросить Гранату. Кидайте ее сейчас. Чтобы повысить дальность броска и докинуть Гранату до стены, чуть поднимите голову и бросайте Гранату на максимальную дальность. Но одной Гранатой тут дело не ограничится. Бросьте туда же еще одну Гранату, и вы увидите, что взорвали еще одну перегородку за первой.

 *Убедитесь, что вы взорвали именно две перегородки! Иначе наш персонаж может погибнуть!*

Теперь, когда дорога до самого конца сравнительно свободна, нам мешают только летящие огненные шары. Аккуратно прыгайте дальше, выбрав момент так, чтобы пройти между летящими огненными шарами. Вам нужно сделать два прыжка. Первый из них — самый ответственный — на маленькую площадку, которая обстреливается второй Скрытой Пушкой. Дело в том, что если вы свалитесь с нее, погибнете в кипящей лаве. Если же просто задержитесь на ней и попадете под огонь Пушки, тоже можете достаточно быстро скончаться. Второй прыжок тоже достаточно сложен — его нужно выполнить на КРАЙНЕ маленькую площадку. Перед тем, как сделать этот прыжок — наклоните голову вниз, чтобы лучше контролировать положение нашего персонажа относительно поверхности пола.

Если вам удалось сделать — примите наши поздравления! Вы уже достаточно хорошо научились управлять перемещениями нашего персонажа! Если нет — не расстраивайтесь, выпейте чашечку кофе — на улице уже наверно ночь? Расслабьтесь и пройдите этот уровень заново до этого места, и прыгайте вновь. Когда вам это удастся, читайте наш рассказ дальше.

Когда вы окажетесь на крайне маленькой площадочке, осторожно повернитесь влево — лицом на запад и бросьте Гранату в стену зала, на которой видна заплата. Этим вы откроете проход к долгожданному Верблюду, который будет виден в этом открывшемся проеме. Теперь прыгайте туда, и вот он — Верблюд на уровень «Дворец Сета».



Ура! Еще один Верблюд!

«Дворец Сета» (Set Palace) — Посещение первое

Противники: Скорпионы, Мумии, Осы.

Части передатчика: третья часть передатчика.

Предметы: Полный Заряд Энергии.



На этом уровне мы подберем третью часть передатчика, которую вы, наверное, успели обнаружить по звуку при просмотре Карты Уровней. Кроме этого мы пополним запасы патронов и энергии и отправимся на уровень «Арена Сета».

Прежде чем мы начнем описание этого уровня, скажем лишь о том, что тот путь, который мы используем для прохождения уровня, является не тем путем, который, видимо, предусматривали авторы игры, а просто позволяет получить все, что нужно от него, с наименьшими затратами сил и времени. Пройдя его так, как описали мы, вы можете вернуться на него и попробовать отыскать другой путь к Верблюду на уровень «Арена Сета». Мы оставляем вам право творчества — дерзайте!

А пока — в путь!

Отправившись в дорогу, мы окажемся в большом зале под открытым небом, в котором имеется портал дворца Сета. Там, пововав с тремя Осами и множеством Скорпионов, мы должны подняться к выключателю, расположенному на колонне, возвышающейся посередине зала. Для того, чтобы добраться до него, нужно пройти по ступеням и затем запрыгнуть на площадку рядом с выключателем.

Включив его, мы откроем ворота портала дворца и получим возможность войти вовнутрь. Там нас поджидает новый вид противника, ранее неизвестный — это Мумия. Это достаточно неприятный субъект, так как кроме противного голоса, которым Мумия ворчит и ругается, в ее владении находится мощное оружие, родственное Огненной Кобре, которым мы в дальнейшем завладеем. Чтобы избежать ее попаданий, нужно, не подпуская летящую огненную Кобру близко, убежать так, чтобы поставить преграду между нашим героем и ею. Тогда Кобра может врезаться и взорваться. Вообще же — лучше быстро расстрелять Мумию из Пулемета, чтобы она не успела открыть огонь.

Далее мы двигаемся по коридору, открыв себе проход путем подрыва пары Взрывающихся Светильников. Не кидайте в них Гранату, а просто постреляйте из какого-либо вида оружия по ним.

Далее, повстречавшись с еще одной Мумией, мы пройдем через мостик в другой зал, где также нас поджидает Мумия. Тот проход, в котором она находилась, обрывается площадкой над рекой огненной лавы. На другой стороне имеется аналогичная площадка, на которую нам нужно перепрыгнуть.

Там нас поджидают два Скорпиона, которые не сильно замедлят наше продвижение вперед. Теперь нам необходимо перепрыгнуть еще через один проем над кипящей лавой. В нем обитает Оса, которую лучше пристрелить прежде, чем мы начнем двигаться дальше.

Прыгаем дальше — через проем с лавой и проходим в помещение, где нас поджидают пять Скорпионов. Здесь вы можете заметить небольшое окошко в правой от входа стене помещения. В него можно увидеть Символ Силы, к которому мы вскоре доберемся.

Кроме этого, это помещение содержит Полный Заряд Энергии, расположенный за стеной в нише напротив окна с Символом Силы. Взорвите эту стену Гранатой, и вы сможете пополнить запас сил нашего героя.

Теперь двигаемся дальше — очередным прыжком над очередным проемом с кипящей лавой. На этот раз нам предстоит прыгать к площадке, расположенной словно в тисках двух вертикальных каменных стен. Когда вы перепрыгнете на нее — не спешите проходить дальше, так как после нашего появления здесь включается Скрытая Пушка в правой — северной стене зала. Выберите время между залпами пушки и пройдите через помещение к стене с заплатой. Посмотрите влево — на север. Вы видите еще один проем над каналом с кипящей лавой.

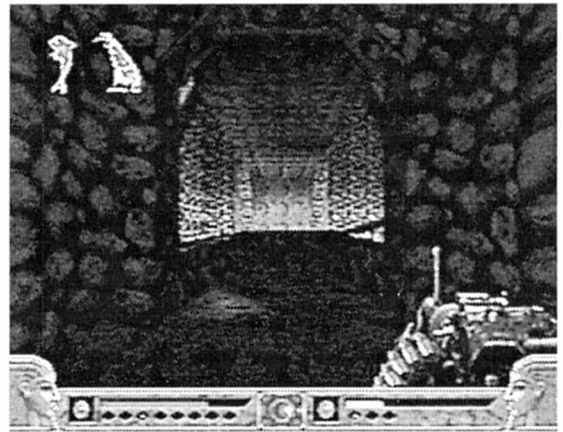
Перебравшись на другую сторону этого проема, вы окажетесь в небольшой комнатушке с дверью, на которой изображен Символ Силы в правой стене, двумя Скорпионами и проемом дальше — на север. В него-то мы и отправимся. Прыгать теперь нам придется надвигающуюся вверх/вниз платформу. Перед тем, как сделать это, уничтожьте Осу, которая обитает в этом проеме и может осложнить нашу жизнь в дальнейшем.

Итак, выберите момент, когда платформа пойдет вверх, и прыгайте на нее. Когда вы окажетесь надвигающейся платформе, осмотрите восточную стену шахты, в которой движется платформа. На ней вы увидите заплату. Взорвите ее. Через получившийся проем пропрыгайте на мостик через еще один проем с лавой. Там вы найдете третью часть радиопередатчика!

Теперь нам предстоит опасный для жизни нашего героя маневр — необходимо спрыгнуть с этого мостика, на котором только что мы подобрали третью часть радиопередатчика вниз, но не на лаву, а на скат каменной стены, расположенный прямо под этим мостиком. При этом наш персонаж несколько ушибется и потеряет часть жизненной энергии, поэтому постарайтесь упасть на как можно более высокую часть этого ската. Тогда удар будет менее сильным.

Дальше нам нужно пройти вдоль стены, у которой мы спустились на скат по направлению на север. Здесь канал с лавой поворачивает направо — на восток и проходит под небольшим мостиком. Наша задача — запрыгнуть на него. Сделать это очень непросто, но возможно. Нашим экспертам, правда, это удалось сделать тоже не сразу. Для того, чтобы вам хватило высоты прыжка, поднимитесь по скату как можно выше и прыгайте на ближайшую к этой стене часть мостика, стараясь забраться на него с помощью бокового скольжения вправо. Попробуйте — у вас обязательно должно получиться.

Оказавшись на мостике, осмотритесь. С одного конца вы заметите Полный Заряд Патронов, а с другой стороны, за стеной находится Верблюд на следующий уровень «Арена Сета». Взорвите ее и отправляйтесь туда.



На пути к Арене Сета.



«Арена Сета» (Set Arena) — Посещение первое

Противники: Сет.

Артефакты: Шаль Изис.

Предметы: Полный Заряд Энергии, Полный Заряд Патронов.

Попав на этот уровень, мы можем вздохнуть свободно — здесь нам не встретятся никакие враги кроме одного, самого владельца данной территории — Сета. Битва с ним и будет являться кульминацией путешествия по этому уровню. Сейчас же наша задача — пополнить запасы энергии и патронов и подобрать первую Авторскую Статуэтку.

Для этого отправляемся вперед!

Двигаясь по дорожке вперед и вправо, затем назад к лифту, мы поднимемся наверх — на мост, проходящий у нас над головой. Далее, пройдя через комнатушку с двумя дверями, мы выйдем в следующий большой зал, в котором находятся две колонны посреди озера ядовитой массы. В нем-то и находятся Полный Заряд Патронов — на другом берегу зала, и Полный Заряд Энергии — на маленькой платформе, у самой поверхности ядовитой массы, со стороны, откуда мы входим в этот зал.

Сначала бросим Гранату в эти колонны. Они прекрасно рассыпятся в прах, и посреди ядовитой массы останутся три островка. Они расположены на разной высоте. Сейчас перепрыгните на тот, что расположен слева, на уровне пола где мы стоим. Затем с него перейдите на следующий по высоте, и затем на тот, что находится почти на самой поверхности ядовитой массы.

Теперь бросьте Гранату в стену около той платформы, где находится Полный Заряд Энергии. Там откроется проход к выключателю в нише. Включите его, подобрав попутно Полный Заряд Энергии, и выбирайтесь на островок, который расположен на уровне ядовитой массы.

Чтобы в прыжке с этой площадки не удариться головой о потолок ниши с выключателем (в результате чего вы просто не допрыгните и упадете в ядовитую массу), нужно прыгать с самого края, что можно сделать, посмотрев себе под ноги, а затем наверх — на потолок.

Выбирайтесь наверх, подберите Полный Заряд Патронов. Теперь вы имеете максимальное количество жизненной энергии и патронов и можете отправляться на битву с Сетом.

Перепрыгните аккуратно назад, на западный берег зала. Идите по коридору, который идет на север с этого берега. Пройдя по извилистому коридору, вы окажетесь перед дверью, за которой слышится грохот. Откройте эту дверь и посмотрите вперед — перед вами арена Сета. Здесь вам предстоит биться с одним из сильнейших противников — самим Сетом.

Перед тем, как спрыгнуть вниз, проверьте, действительно ли вы имеете полный запас патронов и жизненной энергии, так как каждый патрон или Граната будут у вас на

счету. Если чего-то не хватает — возвратитесь назад к Верблюду, войдите в режим Карты Уровней, и затем снова вернитесь на этот уровень — Полный Заряд Энергии и Полный Заряд Патронов снова появятся на своих местах, что поможет вам пополнить свои запасы.

Кстати имеет смысл записать игру на карту памяти перед тем, как биться с Сетом. Дело в том, что вам вряд ли удастся уложить его с первого раза, и, чтобы не подбирать заново патроны и энергию, вам имеет смысл выйти в режим Карты Уровней и затем вернуться на этот уровень снова. Это позволит вам каждый раз начинать игру с полным запасом патронов и энергии.

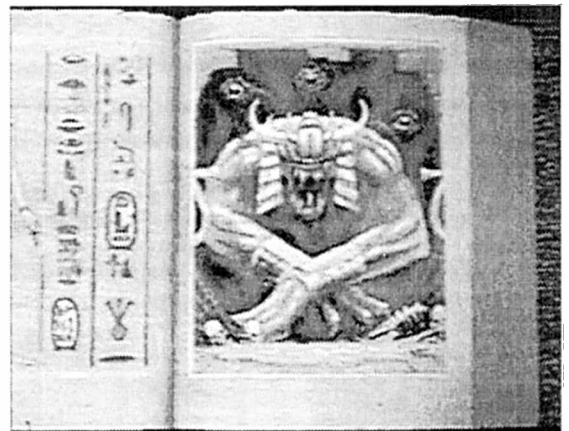
Если все в порядке, прыгивайте вниз, выберите Гранаты как «текущий» вид вооружения, и отправляйтесь к левой — западной стене арены. Там находится дверь, за которой гремит Сет. Как только вы подойдете к ней — дверь откроется, и битва начнется. Дверь в восточной стене запечатана, и откроется только тогда, когда вы победите Сета. Другого выхода отсюда нет, только через победу над Сетом.

Теперь приготовьтесь и выпускайте Сета. Ваша задача — удерживать дистанцию между нашим героем и Сетом, при этом прицельно бросая в него Гранаты, а когда они кончатся, стреляя в него из Пулемета. Сет будет ходить за нами, но мы сможем кружить по арене, избегая сближения. Через некоторое время Сет начнет прыгать высоко вверх, чтобы приземлиться в непосредственной близости от нашего героя. Берегитесь, и отбегайте в сторону, пока он будет в полете с тем, чтобы развернуться, и попасть в Сета после приземления.

Почувствовав свою уязвимость, Сет выпустит в нашего персонажа несколько парализующих созданий, которые начнут летать за нами, в надежде воткнуть свои коготки и обездвигить на некоторое время. Избегайте контактов с ними любым способом, иначе вы пропали! Ладно, хватит слов. Начинайте схватку, и да поможет вам Бог!

Как только вы победите Сета, откроется дверь в восточной стене, за которой вас поджидает приятный сюрприз — там находится «Шаль Изис», Артефакт, который помогает замедлять скорость падения. С его помощью вы можете прыгать практически с любой высоты. Шаль активизируется нажатием и удержанием кнопки «прыжок» во время падения.

Когда вы возьмете Шаль, вы наступите на выключатель в полу, который откроет дверь в северной стене этого помещения. Там вам предстоит прыгнуть через длинный коридор к Телепортеру на уровень «Гробница Фараона Рамзеса». Допрыгнуть туда без использования волшебных свойств Шали невозможно.



Сет - властелин Зла.

Когда вы доберетесь до уровня «Гробница Фараона Рамзеса», послушайте дальнейшие наставления фараона, и отправляйтесь вновь на уровень «Арена Сета». Да-да! Не удивляйтесь мы снова вернемся на этот уровень с тем, чтобы подобрать Авторскую Статуэтку. Теперь, после того как мы подобрали Шаль Изис, сделать это нам будет полегче.

«Арена Сета» (Set Arena)— Посещение второе

Артефакты: первая Авторская Статуэтка.

Предметы: Полный Заряд Энергии, Полный Заряд Патронов.

Отправляйтесь в большой зал с двумя колоннами. Взорвите их, и спуститесь на одну из оставшихся после колонн площадок. С нее бросьте гранату в стену перед Полным Зарядом Энергии. Теперь спуститесь вниз, чтобы подобрать Полный Заряд Энергии. Пройдите внутрь ниши, которая открылась за взорванной только что стеной. Включите выключатель и выбирайтесь на площадки оставшиеся после колонн. Стоя на последней из них, бросьте Гранату в сторону Полного Заряда Патронов. Там разрушится стена, за которой открылся проход дальше в коридор.

Теперь запрыгивайте на платформу у восточной стены и подбирайте Полный Заряд Патронов и идите в открывшийся проход.

Пройдя через одну дверь, вы окажетесь перед коридором, дно которого залито ядовитой массой. Наш путь далее будет пролегать по таким коридорам. Чтоб пройти вперед, нужно перепрыгнуть на другой конец коридора. Прыжок предстоит достаточно длинный, но это — еще цветочки. Ягодки впереди.

Следующий проем, через который нам предстоит прыгать, содержит в себе деревянную платформу, висящую посередине пролета коридора. Если вы встанете на нее, через 1-2 секунды после этого платформа упадет, и вы вместе с ней. Поэтому, чтобы сделать все как надо, постарайтесь шевелиться живее.

Следующий наш прыжок будет на падающую платформу, которая вдобавок еще и обстреливается Скрытой Пушкой слева. Поэтому прыгать на нее нужно так, чтобы не встретиться с летящими огненными шарами. Когда вы окажетесь на этой платформе, продвиньтесь до упора, развернитесь налево и прыгайте на край коридора, который находится перед жерлом Скрытой Пушки по направлению на юг от деревянной платформы, на которой мы сейчас находимся. Может быть, на этом пути вы и столкнетесь с огненным шаром, надеемся, вы имели достаточный запас здоровья, и это повреждение было не фатальным.

Как только вы окажетесь перед жерлом Пушки — слегка отойдите влево, к выходу в другой коридор с кипящей лавой на дне. Только смотрите, не упадите вниз.

Дальше — круче. Необходимо прыгать на коротенький участок пола под аркой, который обстреливается двумя Скрытыми Пушками: одной перед площадкой, а другой — после

нее. Аккуратно выберите момент и, как только запрыгнете на эту площадку, сразу же прыгайте дальше, не то вы попадете под огонь огненных шаров.

Пройдя чуть дальше, вы окажетесь в маленькой каморке, в которой на постаменте находится Авторская Статуэтка Пола Кнутцена, первая, которую вы встретили в этой игре. Подберите ее и двигайтесь дальше.

Лифт поднимет вас в длинный коридор. Пройдя по его поворотам, вы дойдете до тупиковой стены. Взорвите ее и спрыгивайте вниз, в вертикальную шахту, которая откроется за ней. Используйте Шаль Изис, чтобы не разбиться. Перед тем, как прыгнуть вниз, вам имеет смысл кинуть туда Гранату с тем, чтобы взорвать стену, которая перекрывает нам выход. Спустившись вниз, вам останется взорвать еще одну стену, и вы окажетесь в коридоре, которые соединяет большой зал с колоннами и арену, на которой мы сражались с Сетом.

Возвращаемся по нему назад, доходим до Верблюда, который принес сюда, и отправляемся вновь на уровень «Шахты Анума», по дороге на который мы заглянем на уровень «Горная Часовня Собэка», где сможем подобрать еще одну Авторскую Статуэтку.

«Горная Часовня Собэка» (Sobek Mountain Shrine)— Посещение второе

Противники: Осы, Оборотни, Скорпионы.

Артефакты: вторая Авторская Статуэтка.

Предметы: Полный Заряд Патронов.

Теперь наша цель на этом уровне — подобрать вторую Авторскую Статуэтку. Для того, чтобы взять ее, нужно дойти до того места, где мы взорвали стену, чтобы начать прыгать по площадкам над кипящей лавой. Дойдите до этого места самостоятельно, используя приведенное нами ранее описание этого уровня.

Теперь перепрыгните на первую платформу, висящую в воздухе, и взорвите стену в южном направлении, напротив проломленной только что стены. Там находится ниша со второй Авторской Статуэткой — Пола Лэнжа. Теперь вы можете вернуться назад, к тому Верблуду, у которого начали прохождение этого уровня. Оттуда мы отправимся вновь на уровень «Шахты Анума», откуда нам предстоит пройти на дальнейшие уровни игры.

«Шахты Анума» (Anum Mines)— Посещение второе

Противники: Оборотни, Осы, Скорпионы.

Теперь наша задача на этом уровне — дойти до Верблюда, который откроет нам проход на уровень «Пещера Опасности». Он находится внизу глубокого колодца, над которым в воздухе находится Символ Времени.

Доберитесь до этого помещения с колодцем, которое находится на востоке, если идти с развилки после спуска на лифте. Перепрыгнув через зал с кипящей лавой, и пройдя через одну дверь, мы почти без труда попадем туда. Теперь спустимся в глубь шахты, используя Шаль.

Там нас поджидает Верблюд на уровень «Пещера Опасности». Отправимся туда и займемся исследованием тех уровней, на которых мы еще ни разу не были.

«Пещера Опасности» (Cavern Of Peril)— Посещение первое

Противники: Мумии, Осы.

Виды вооружения: Огнемет.

Символы: Силы.

Оказавшись здесь, двигайтесь вперед по серии коридоров до того места, где из южной стены зала ниспадают потоки зеленой ядовитой массы. Здесь, за Взрывающимися Святильниками находится Огнемет, который охраняет Мумия. Взорвите стену и подберите Огнемет. Он полезен при битве со Скорпионами и Осами. При кратковременном нажатии на спусковой крючок, Огнемет позволяет очень экономно уничтожать этих противников. Взорвите стену за ним и пройдите в большой зал с вертикальным колодцем внутри.

Здесь вам придется повторить трюк со спуском вниз по глубокому вертикальному колодцу. Внизу вас встретят несколько Ос и Мумия. Разберитесь с ними, и отправляйтесь по коридору, который уходит вверх, на юг из зала, в который мы спустились.

Пройдя по нему, и столкнувшись с несколькими Осами, мы пройдем в зал, содержащий бассейн кипящей лавы, висящую в воздухе платформу и проход дальше, расположенный выше этой платформы. Чтобы пройти туда, имеет смысл сначала уничтожить Мумий, которые находятся дальше, в верхнем коридоре. Чтобы поразить их, вам нужно поднять голову вверх, и бросить туда одну или несколько Гранат.

Заметим, что платформа, висящая в воздухе упадет вниз через 1-2 секунды после того, как мы наступим на нее. Если вы не успеете перепрыгнуть наверх, а платформа упадет вместе с вами, то у вас всегда есть возможность повторить сей маневр. Для этого достаточно запрыгнуть на маленькую площадку с выключателем, расположенную на западной стене бассейна с лавой. Когда вы включите этот выключатель — платформа поднимется на прежнее место, и у вас будет еще один шанс повторить маневр, на сей раз удачно.



Карта уровней игры - перед нами шанс разбогатеть!

Теперь вы окажетесь в помещении с красивыми большими водопадами, которое населяют три Осы. Они спустятся к вам из под потолка. Успокойте их и поднимайтесь наверх водопада, используя двигающуюся вверх/вниз платформу. Там вас встретит еще одна Оса.

Двигайтесь по коридору, по полу которого стекает вода, там вы окажетесь в комнатке, которая содержит деревянную платформу лифта, которую охраняет Мумия. Покончите с ним и встаньте на платформу — она упадет под весом нашего персонажа, но он не пострадает. Всякое, конечно, бывает, поэтому лучше используйте при падении Шаль Изис. Это наверняка обезопасит нашего героя от всяческих случайностей.

Теперь мы окажемся внизу вертикальной шахты перед выключателем и дверью. Если мы включим этот выключатель, деревянная платформа поднимется вверх. Мы воспользуемся им на обратном пути, а пока отправимся за дверь. Там находится маленькая комнатка с выключателем на стене и окошком. За окошком находятся две Мумии.

Когда мы войдем туда, и, показавшись Мумиям, спрячемся у стены с выключателем, Мумии устроят классную потасовку между собой, в результате их число уменьшится вдвое. Оставшаяся Мумия подойдет к окну, и мы сможем превратить ее в прах посредством нашего безотказного Пулемета М-60. Если вам не повезет, и Мумии не устроят драку между собой — просто уничтожьте их сами. Теперь включите выключатель и возвращайтесь на платформу лифта наверх к водопаду.

Здесь мы не советуем вам пытаться прыгать на двигающуюся вверх/вниз платформу, а рекомендуем просто спрыгнуть в воду. Попробуйте, и вы увидите, что вода прекрасно гасит большую скорость падения. Выныривайте, выходите на берег, и идите обратно к обрыву над бассейном с кипящей лавой. Здесь поступите просто — прыгайте вперед, и включив Шаль Изис, планируйте вниз на другой берег.

И вот вы вернулись в то помещение, в которое мы опустили по вертикальному колодцу. Теперь наш путь лежит вниз, по северо-восточному коридору. Входя в него, приготовьтесь к тому, что там вас встретят две Мумии и несколько Ос.

Пройдя по нему, мы окажемся в зале с вертикальным колодцем, на дне которого находится кипящая лава, стекающая вниз по правой и левой стенам. На другом берегу мы можем видеть дверь с изображением Символа Силы. Внутри шахты имеются две платформы, совершающие циклическое движение вверх/вниз. Вам нужно прыгнуть на ту, которая ближе к верху колодца, а с нее — на вторую, которая ездит ближе к его дну.

Катаясь на ней, постарайтесь попасть в Осу, которая находится в северном ответвлении шахты, в котором находится деревянный мостик. Теперь, используя Шаль и точно подобрав момент, когда платформа будет в нижнем положении, нам нужно перепрыгнуть на него.

Теперь развернемся влево — на запад. В дальнем конце коридора, за аркой, мы видим двигающуюся вверх/вниз маленькую платформу. Очередная наша задача теперь — пользуясь Шалью, перепрыгнуть на нее. Делать это нужно так — начать разбег и прыгать в тот момент, когда платформа будет находиться в нижнем положении. Это даст ей время опу-



ститься к тому моменту, когда мы подлетим к ней. Помните, что все действие происходит над потоком кипящей лавы, встать на которую нельзя — это грозит нашему герою смертью. Этот маневр выполнить очень сложно, но нам удавалось проделать его и без использования Шали. Пробуйте — у вас обязательно получится.

Если вы претерпите неудачу, и наш персонаж погибнет, пройдите уровень до этого места заново и прыгайте вновь. Когда вы, наконец, запрыгнете на платформу, будьте готовы к тому, что справа от нее вас заметит Мумия, которая начнет крайне интенсивный обстрел. Уничтожьте ее.

Теперь перепрыгните на то место, где была Мумия. Встаньте на платформу лифта, которая поднимет вас в маленькую комнатку с выключателем и включите его. К этому моменту лифт наверняка уедет вниз, но вы не расстраивайтесь, а спрыгните вниз с помощью Шали Изис. Там перепрыгните на двигающуюся вверх/вниз платформу, а с нее — на деревянный мостик. Сделать это нам будут мешать Скрытые в стенах арки Пушки. Теперь вам придется подгадать момент для прыжка так, чтобы платформа находилась внизу, и прыжок приходился на безопасный интервал времени между выстрелами Скрытых Пушек.

Оказавшись на мостике, возвращайтесь на другую, двигающуюся вверх/вниз в большом вертикальном колодце, платформу, с которой вы и пришли на этот мостик. С нее перепрыгните на другую и с нее — на берег. Теперь возвращайтесь в ту комнату, в которую мы спустились сверху, по вертикальному глубокому колодцу.

Входите за дверь в восточной стены комнаты и, уничтожив несколько Мумий и Ос, пройдя по веренице комнат, подберите Символ Силы. С ним идите к двери, на которой данный Символ и изображен. За ней вас поджидает Верблюд на уровень «Ущелье Нила». Воспользуйтесь его услугами.

«Ущелье Нила» (Nile Gorge)— Посещение первое

Противники: Мумии, Осы, Скорпионы, Пираньи.

Символы: Времени, Силы, Войны, Земли.

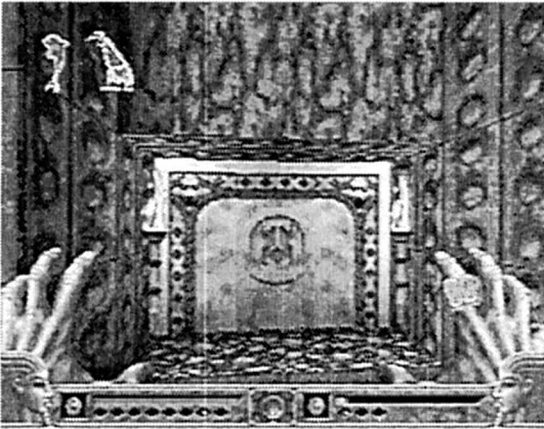
Артефакты: третья Авторская Стауэтка.

Части передатчика: четвертая часть.

Предметы: Полный Заряд Патронов.

Вскоре после того, как мы окажемся на этом уровне, нам встретятся две Мумии, уничтожив которые, нам придется прыгать в колодец, на дне которого имеется водоем. Там нам встретятся две Пираньи. Достаньте Мачете и порубайте их на кусочки. Далее выбирайтесь на берег и продвигайтесь вперед к лифту, который поднимет нас наверх, в коридор.

В этом коридоре имеются две ниши, в которых скрывается большое количество Мумий, Ос и Скорпионов. Одна из них расположена в торцевой стене правой ветви коридора. Вторая — за поворотом, в стене левой части. Эти ниши закрыты подъемными стена-



Дверь с изображением Символа Силы.

ми, которые открываются, когда мы подойдем к ним достаточно близко. Прежде чем отправиться в дальнейший путь, мы рекомендуем вам «разминировать» эти ниши. Сходите к ним и с помощью Гранат укройте эти полчища.

Теперь нам нужно отправиться в левую часть коридора, где на открытом пространстве через бассейн с водой летят огненные шары. Уничтожьте две Мумии, которые находятся на козырьке у северной стены. Потом вам следует спуститься в водоем, уничтожить там несколько Пираний. Справа, в подводной нише под выключателем находится Полный

Заряд Здоровья. Теперь выбирайтесь на площадку с выключателем на восточной стене водоема.

Здесь вам придется быстро выполнить достаточно простой маневр — нужно включить этот выключатель, и быстро выпрыгнуть обратно на пол коридора, откуда пройти в открывшийся в западной стене проем. Не обращайте внимание на Мумий, которые находятся здесь. Вы займетесь ими после того, как вбежите за поднявшуюся стену. Спешите, так как стена поднимается на очень короткое время. Внутри вы найдете Символ Времени. Подберите его и отправляйтесь в противоположный конец коридора. Чтобы выйти из этого помещения, включите выключатель рядом с тем местом, где находился Символ Времени, затем быстро выбегайте наружу — этот выключатель также действует достаточно короткое время.

Теперь отправляйтесь в другой конец коридора, к двери с изображением Символа Времени. Пройдите за нее. Вы окажетесь на обрыве над водоемом. Край обрыва является лифтом, который изначально опущен вниз к уровню воды. Когда встанете на него, лифт поднимет вас вверх — на уровень двери. Сейчас ваша задача — спрыгнуть на лифт, и как только он поднимется до самого верхнего положения, подпрыгнуть и, включив Шаль, пролететь вправо вперед за угол, где имеетсядвигающаяся вверх/вниз платформа. Вы должны приземлиться на нее. Если вам это не удастся, и вы упадете в воду — на расстраивайтесь, плывите обратно к лифту, поднимайтесь на нем и прыгайте вновь.

Когда вы встанете на платформу, повернитесь лицом по направлению на юг. Там в нише стены находится несколько Взрывающихся Светильников, за которыми расположен выключатель. Расстреляйте Светильники, включите его, он откроет дверь в подводной шахте, которая расположена под платформой, с которой мы запрыгнули в эту нишу.

Теперь спускайтесь в воду, уничтожьте Пиранию, которая поджидает вас там, и бросьте Гранату в глубь вертикальной подводной шахты. Там взорвется стена, преграждающая путь в тупик туннеля с четвертой частью передатчика. Ныряйте, подберите часть пере-

датчика, быстро развернитесь и уничтожьте несколько Пираний, которые поплывут к вам из другого конца туннеля.

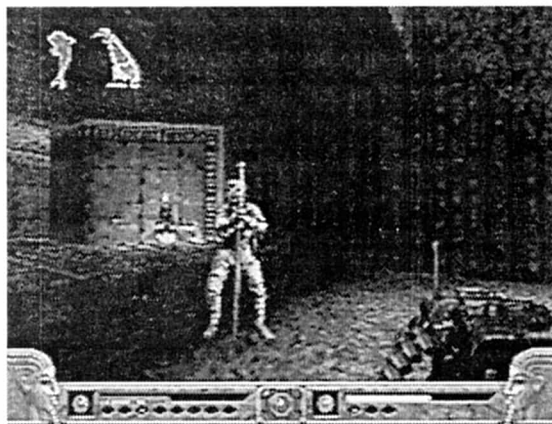
Подорвите их Гранатой, чтобы не мучиться и не рубать их Мачете долго и упорно. Плывите дальше по этому северному рукаву туннеля и вынырните в следующем зале, чтобы набрать воздуха. Снова ныряйте, уничтожьте тех Пираний, которые находятся там, и подберите Символ Силы, расположенный под водой, в углу зала за квадратной колонной с площадкой наверху. Эта колонна находится по направлению на запад. Теперь вновь наберите воздуха и возвращайтесь назад к лифту, который находится на берегу бассейна с водой. Поднимайтесь на нем наверх к двери с Символом Времени.

Теперь вам нужно перепрыгнуть на другой берег водоема, к двери с Символом Силы. Пройдите за нее и уничтожьте трех Ос и Мумию, затем проходите вперед по мостику над водой до двери. За ней вы обнаружите, что мостик поворачивает влево. Там вас ждут Мумия и Оса. Уничтожьте их, перебейте все Кувшины, которые стоят на западном конце мостика, затем подберите Полный Заряд Патронов, находящийся в нише стены справа от нас — по направлению на север.

Теперь нам предстоит веселое упражнение — нужно выманить Ос из-за поворота коридора. Сделать это можно так — прыгнуть вперед и вверх, включить Шаль и парить обратно — назад на мостик. Т.е. вы просто покажетесь Осам, которые находятся за поворотом, и они сами прилетят за вами.

Когда вы покончите с Осами, выполните следующее движение — подпрыгните вперед и вверх, включите Шаль и парите за поворот коридора вправо, в нишу северной его стены. В тупике этого коридора находится Символ Войны. Возьмите его и возвращайтесь обратно к двери с Символом Силы, затем — с Символом Времени, проходите в коридор и идите к двери с изображением Символа Войны.

Войдя за нее, вы окажетесь в большом зале, охраняемом Мумией. В нем действует Скрытая Пушка, огненные шары которой летят справа на лево, вдоль целого ряда Кувшинов. Нам нужно пройти в правую часть зала, в то место, где огненные шары вылетают из окна в стене. Там находится вертикальный колодец, который уходит глубоко вниз. Внутри его также работают несколько Скрытых Пушек. Вам нужно спрыгнуть в этот колодец, подобрав момент так, чтобы пролетать в паузах между выстрелами Пушек. При падении вниз используйте Шаль, отключая которую на некоторое время, вы ускорите падение, чем можете корректировать время пролета под огнем Пушек.



Уступите место человеку с белой тростью.

Спустившись вниз, идите по коридору, расстреливая Кувшины. Вы дойдете до того места, где из пола также стреляют три Скрытые Пушки. Выберите момент и пройдите за них. Вы окажетесь у запечатанной двери, лицом к лицу с двумя Мумиями. Уничтожьте их и проходите дальше. Здесь, на повороте коридора вам вновь встретятся три Пушки, стреляющие огненными шарами из пола вверх. Преодолейте их и выходите дальше.

Вы попадете в помещение с тремя большими колоннами и выключателем перед одной из них. Включите его — одна колонна опустится. Теперь возвращайтесь назад, где была запечатанная дверь. Теперь она открылась — проходите за нее. Победив двух Мумий, вы попадете на лифт, который поднимет нас вверх — к двери, которая откроется и выпустит нас в коридор, в котором мы вынырнули вскоре после начала игры на этом уровне. Возвращайтесь на другом лифте наверх в коридор, проходите за дверь с Символом Времени, затем за дверь с Символом Силы. Теперь пройдите по мостику до того места, где мостик проходит над водоемом, и слева на западе вдалеке виднеется колонна с площадкой на ней, на которой расположены Взрывающиеся Светильники. Подстрелите их и прыгайте на эту колонну.

С этой колонны прыгайте на юг — на мостик, на котором видно отверстие от опустившейся колонны. Затем — еще дальше на юг, к проему в стене, в котором находится Полный Заряд Энергии. С него вы прыгните вниз на берег водоема. Мостик внизу имеет вид подковы, в каждом конце которой находится проем, из которого стреляют три Скрытые Пушки. За этим проемом находится выключатель в полу. Наступите на него, и вы увидите, как в окошечке стены опускается колонна. Таким образом вы опустите две колонны, расположенные в концах этой «подковы».

Теперь, чтобы выбраться отсюда, аккуратно спускайтесь в один из этих проемов. Не бойтесь летящих из них вверх огненных проемов. Выберите место в углу шахты, так чтобы шары вас не задевали и, включив Шаль, при падении спускайтесь в шахту. Теперь вы пройдите в то место, где находится выключатель, который опустил колонну. Пройдите по коридору к Полному Заряду Патронов, который находится за стеной (его видно в окошечко). Теперь выходите по коридору к лифту, который поднимет вас к двери в коридор у водоема, через который мы проплывали сразу после начала игры.

Отсюда вновь поднимайтесь на лифте в коридор, в правой стороне которого находится дверь с Символом Времени. Пройдите за нее, затем за дверь с Символом Силы. Пройдя за нее, поверните налево. Пройдите навстречу летящим огненным шарам до конца коридора, поверните вправо. Здесь, в небольшом лабиринте комнат, в которых работают Скрытые Пушки, находится кнопка в полу, которая опустит еще одну колонну, преграждающая нам доступ к Символу Земли. Нажмите его и возвращайтесь к двери с Символом Времени, в коридор за ней и проходите в другой его конец.

Там находится водоем с дверью, на которой изображен Символ Земли. Теперь подберите сам Символ Земли. Он находится за стеной с одноименной дверью. Нырните в воду и проплывите в проем этой стены, вынырните на другой стороне и подберите Символ

Земли. Проплывите обратно, выйдите на берег и запрыгните на мостик перед дверью с Символом Земли.

Пройдите за эту дверь и, перепрыгнув через провал коридора, подойдите к Верблюду на следующий уровень — «Сокровищница Реликвий Тота».

Маленькое НО: прежде чем воспользоваться услугами этого Верблюда, перепрыгните через него, взорвите тупиковую стену и подберите еще одну Авторскую Статуэтку — Ричарда Николса.

«Сокровищница Реликвий Тота» (Thoth Treasure Reliquary) — Посещение первое

Противники: Пантеры, Скорпионы.

Символы: Времени, Силы, Земли.

Артефакты: Защитные Браслеты.

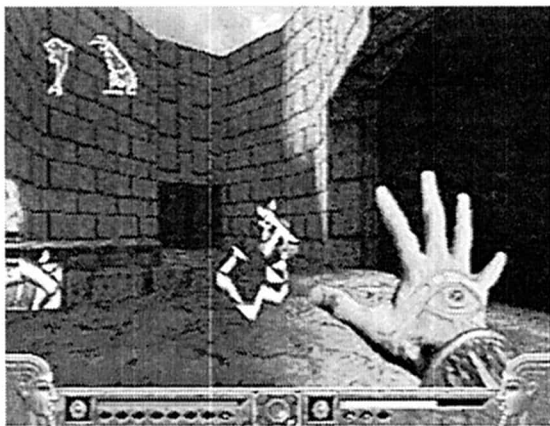
Предметы: Полный Заряд Патронов.

Этот уровень даст нам одну очень полезную вещь — артефакт Защитные Браслеты. Давайте же отправимся в путь и с честью выйдем из очередного набора испытаний, выпавших на нашу долю.

В начале уровня мы оказываемся перед входом в сокровищницу, расположенному сразу перед точкой нашего старта. Войдите в эту дверь, и вы окажетесь в секции из трех помещений, соединенных между собой и обращенных выходами на север. Тут вам встретится несколько Скорпионов, уничтожьте их, чтобы не стеснять свои дальнейшие перемещения. Среднее помещение, в которое мы сейчас вошли, имеет дверь, в которую нам следует пройти. За ней мы окажемся в помещении с ажурным полупрозрачным полом, под которым виден зал с расположенными в нем Защитными Браслетами. В него мы и

попадем после некоторого путешествия по территории уровня. На северной стене зала, в котором мы сейчас стоим, находится выключатель. Включите его и выходите обратно в среднее помещение.

Теперь поверните налево и пройдите на восток, во вторую часть секции из трех помещений. В ней вы заметите открывшуюся дверь, за которой нас поджидает несколько Скорпионов. Уничтожать их удобно Гранатами. Пройдите по этому коридору за дверь, и вы окажетесь в большом помещении, состоящем из двух залов с окнами на улицу, в котором вас встретит Пантера и Скорпионы. Истреблять Пантер удобно из Пулемета.



Священный Браслет и Скорпион... вернее то, что им было.

Обязательно уничтожайте всех Пантер, которые вам встречаются на пути! Если Пантера исчезла, скрестив руки на груди, остановитесь и подождите, пока она вновь появится в непосредственной близости от вас. Если же вы пойдете дальше, не расправившись с ними, вы рискуете встретиться с ними в какой-нибудь очень неподходящий момент.

Уничтожив Пантеру и скопище Скорпионов, осмотрите эти залы. Между ними в арке находится выключатель. Включите его и подберите Символ Времени, который появится в открывшейся нише первого зала. Во втором зале находится дверь с изображением Символа Силы. К ней мы вскоре вернемся.

Сейчас возвращаемся в секцию из трех помещений, в которые мы вошли сразу после начала игры на этом уровне. В западной его части, в третьем помещении секции находится дверь с изображением Символа Времени. Откройте ее и бросьте вперед и чуть влево Гранату, чтобы подорвать всех Скорпионов, которые пасутся там. Теперь проходите за эту дверь, двигайтесь по коридору и проходите за следующую дверь.

За ней вы окажетесь в еще одном помещении, состоящем из двух залов, с окнами на улицу. В них вас встретят три Пантеры. Перебейте их и проходите во второй зал помещений. Там вы увидите выключатель в нише стены за колоннами и Символ Земли перед ним. Сейчас мы не можем подойти к нему, поэтому отправимся за дверь, находящуюся на восточной стене — справа от ниши с выключателем.

За ней находится лестница вниз, на которой ползают несколько Скорпионов. Уничтожьте их Гранатой и подготовьте к работе Пулемет. За дверью в конце лестницы нас поджидают несколько Скорпионов и Пантер. Пройдя еще через два зала, соединенных аркой, мы окажемся перед очередной дверью. За ней находится лифт, который поднимет нас наверх, к коридорчику, расположенному в восточной стене шахты лифта. В нем нас ждут два Скорпиона. Расправьтесь с ними и проходите дальше.

В коридоре вам встретятся еще несколько Скорпионов и Взрывающиеся Светильники. Взорвите их и пройдите еще дальше в зал с бассейном кипящей лавы. В стенах этого зала работают Скрытые Пушки, которые не помешают нам перепрыгнуть на мостик в другом конце зала. Там нас поджидает Символ Силы. Возьмите его, развернитесь и посмотрите на тот мостик, с которого вы прыгали сюда — ого-го! Там нас ждут две Пантеры! Постреляйте в них или бросьте Гранату, чтобы они исчезли. Теперь перепрыгните туда и остановитесь — они вновь появятся, и вы сможете спокойно пострелять по ним из Пулемета.

Теперь возвращаемся назад по коридору к шахте лифта. Как вы заметите, лифт уже уехал вниз, и вам придется прыгать вниз, используя Шаль Изис.

Здесь вам предстоит пройти обратно через два помещения, соединенные аркой. Правда, теперь в них появятся ЧЕТЫРЕ Пантеры! Уничтожьте их и проходите вперед по коридору на запад. Теперь дойдите до двух залов, в стене первого из которых имеется ниша с выключателем за колоннами.

Пройдите и через них. Вы выйдете к двери с Символом Времени, а за ней — и в секцию из трех помещений, близкие от Верблюда, который принес нас сюда.

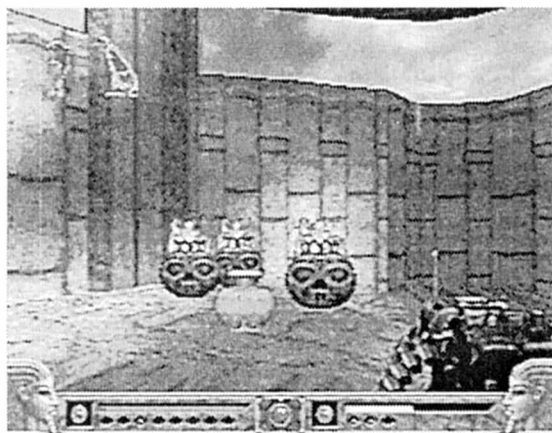
Пройдите в восточный зал этой секции и вновь спуститесь по коридору вниз, чтобы добраться до двери с изображением Символа Силы, мимо которой вы уже проходили. Теперь вы можете пройти за нее, так как требуемый Символ у вас уже есть. Как только она откроется, отойдите назад и бросьте туда Гранату — это решит вопрос с несколькими Скорпионами, которые находятся там. Пройдя еще через одну дверь, вы окажетесь в помещении, состоящем из двух залов. В первом из них находится дверь с Символом Земли, во втором — просто дверь. Уничтожьте Пантер и Скорпионов, находящихся здесь, и проходите вперед за дверь в западной стене.

Войдя за нее, вы попадете в каморку с платформой лифта и Огненной Дверью в левой стене. За нее пройти мы пока не можем, так что просто запомните это место, а сейчас давайте поднимемся на лифте вверх. Мы окажемся перед проходом в туннель, расположенный в восточной стене шахты лифта. В ней нас встретят два Скорпиона, и далее в помещениях — целое скопище Скорпионов и несколько Пантер. Расправьтесь же с ними, не мешкая!


Эти два помещения, соединенные аркой, заканчиваются туннелем, обрывающимся на берегу горизонтального туннеля с кипящей лавой. За ней находится проход к Верблюду на уровень «Каньоны Хаоса». Туда мы пока не пойдем, так как пролететь через этот туннель легче всего, имея в арсенале Перо. Сейчас же обратите внимание на участок пола перед входом в туннель, во втором помещении. Он отличается от другого пола, который выложен камнями. Этот же участок имеет вид каменной поверхности. Взорвите его и спускайтесь на Шали вниз. Там нам придется пройти еще раз по небольшому переходу и вновь спуститься вниз на Шали.

Там нас поджидает Символ Земли! Берите же его. Включите выключатель на стене и выходите из этой каморки в большой зал. Узнали? Это место, откуда мы смотрели на выключатель за колоннами! Проходите в южную часть помещения и выйдите через дверь в восточной стене. Вы вновь окажетесь перед дверью с Символом Времени, а за ней — в секции из трех помещений. Вновь проходите в восточную часть секции, проходите по коридору вниз и дойдите до двери с Символом Земли.

По пути, перед дверью с Символом Силы вы столкнетесь с четырьмя Пантерами. Перебейте их, идите за дверь с Символом Силы, к двери с Символом Земли. За ней вы окажетесь в зале с Защитными Браслетами! Подберите их и входите в Телепортер, который отправит нас к фараону Рамзесу.



Кувшин, содержимое которого - неизвестность.

 *Обратите внимание на то, что постамент, на котором находились Браслеты, можно взорвать. Снизу находится Авторская Статуэтка, подобрать которую мы сможем, только приобретя суперкачество Птицы, так как без него нам будет не выбраться обратно.*

Пообщавшись с фараоном, отправляйтесь на уровень «Святылище Карнака», в котором нам предстоит открыть нового Верблюда.

«Святылище Карнака» (Karnak Sanctuary)— Посещение второе

Противники: Оборотни, Осы, Скорпионы.

Предметы: Полный Заряд Патронов, Полный Заряд Энергии.

Помните то место на этом уровне, где вы прыгали на столбик с Полным Зарядом Патронов, расположенный за болотом с ядовитой массой? Теперь сами дойдите до этого места, прыгните на этот столбик, и с него, — прыжками перемещаясь по ядовитой массе (а теперь это не страшно для нашего героя — ведь у него есть Защитные Браслеты), пройдите по коридору, под мостом до ближайшей суши. Здесь будет два прохода. Один на восток — к Верблуду на следующий уровень, а второй — на юг, — на мостик, под которым мы только что проходили, где расположены Полные Заряды Энергии и Патронов. Они существенно пополнят запасы нашего героя. Подберите их и отправляйтесь на следующий уровень.

«Болото Хекета» (Heket Marsh)— Посещение первое

Противники: Пантеры, Осы, Скорпионы.

Виды вооружения: Огненная Кобра.

Символы: Времени, Силы, Войны, Земли.

Предметы: Полный Заряд Патронов, Полный Заряд Энергии.

Помещение, в котором мы окажемся после старта, содержит бассейн с водой в середине и проход в другой зал по направлению на север. Там посередине находится колонна с решеткой на ней. Взорвав эту решетку, вы откроете проход к Полному Заряду патронов. Кроме того прохода, через который мы попали в этот зал, еще имеется три других прохода, перекрываемые дверьми. Средняя — северная дверь — с изображением Символа Времени. Левая — западная и правая — восточная двери открываются просто так.

Сейчас наш путь лежит на запад. Пройдем через дверь и пойдем дальше по гати, проходящей среди болот. Двигайтесь вперед по этой дорожке до входа в пещеры, где дорожка будет обстреливаться Скрытыми Пушками. Пройдите дальше вперед, где дорожка сворачивает вправо. Там, перед дверью вас встретят несколько Скорпионов. Расправьтесь с ними и проходите за дверь.

Там вы выйдете на дорожки, которые проходят «вторым этажом» над другими дорожками. Спрыгните на «первый этаж». На ней обитает несколько Пантер и Скорпионов, мы надеемся, что они не затруднят вашу жизнь. Пройдите там по дорожкам до того места, где дорожка образует «горку». На ней лежит Символ Времени. Возьмите его и выпрыгните с этой горки на ту дорожку, в сторону которой полетят верхние огненные шары из Скрытых Пушек, пришедших в действие после того, как мы возьмем Символ Времени.

Перепрыгните на эту площадку и быстро отойдите влево — на восток, чтобы не попасть под очередную порцию огненных шаров. Идите по дорожке вверх и возвращайтесь в зал с дверью, на которой изображен Символ Времени. Проходите за нее, но будьте готовы, что вас там встретят много Скорпионов и несколько Ос. Но самое главное — вас там ждет Огненная Кобра! Это великолепное Оружие, равноценное тому, которое использует Мумия. Огненные Кобры крайне полезны при уничтожении противника, обладающего такими качествами, как большая скорость передвижения, или того, что находится в труднодоступном месте. Ведь Кобры сами видят врага и преследуют его столько, сколько потребуется.

Давайте осмотрим этот зал. Он содержит в себе дверь с Символом Времени, через которую мы вошли сюда. В середине него находится колодец с водой, а напротив — на севере — дверь с изображением Символа Земли. Кроме всего этого добра, этот зал содержит еще два козырька-площадки, которые находятся на такой высоте, что нам до них не дотянуться. К ним мы доберемся позже.

Сейчас давайте отправимся в очередное подводное плавание. Перед тем, как спрыгнуть в колодец — посмотрите туда. Вы заметите в северной стенке колодца нишу с Огненной Дверью. За ней находится пятая часть радиопередатчика, которую мы пока не можем взять. Сюда мы вернемся позже. Прыгайте в колодец и ныряйте в глубину подводного туннеля.

Теперь проплывите в северном направлении, взорвите одну решетку, за которой находится Полный Заряд Энергии. Теперь вернитесь обратно в колодец, с которого мы начали это плавание. Наберите воздуха и снова ныряйте. На этот раз в южном направлении. Там находится еще одно ответвление от этой шахты — вверх. Всплывите там, выйдите на берег и подберите Символ Силы. Снова ныряйте, включите выключатель, который расположен на одной из стен подводного туннеля, и быстро выплывайте через дверь, которая поднимется на короткое время. Вы вынырнете в том самом бассейне, который вы увидели сразу после начала игры на этом уровне.



«Тиккурила - краски сохраняются вечно.»

Теперь опять проходите в зал с колонной и дверью с Символом Времени. Вновь идите по гати, по которой мы шли за Символом Времени. Теперь дойдите до того места, где вы спускались на «первый этаж», но идите по мостику до двери с Символом Силы. Зайдите за нее, там истребите партию Скорпионов и Ос. На той стене, через дверь в которой вы вошли, имеется еще одна дверь — слева от входа. Когда вы откроете ее, оттуда выйдут две Пантеры. Отстрелите их, затем пройдите по мостикам вверх до запечатанной двери. Там отстрелите всех Ос, которые вам встретятся, чтобы они не мешали нам в дальнейшем. Теперь возвращайтесь в нишу, где были Пантеры, и включите выключатель. Он разблокирует замок двери, которая находится впереди по мостикам — напротив входа в этот зал. Идите туда быстро, потому что дверь открывается только на небольшое время.

Двигаясь вперед, вы дойдете до Символа Войны, который находится перед обрывом, внизу которого виднеется мостик. Это то самое место, где вы выпрыгивали с мостика, на котором лежал Символ Времени. Спускайтесь туда, используя Шаль Изис. Затем оттуда выбирайтесь обратно в зал с дверью, на которой изображен Символ Времени, а посередине стоит колонна, в которой мы можем взять Полный Заряд патронов (а мы надеемся, что вы тогда оставили его на будущее — ведь сейчас-то наверное у вас патроны на исходе?). Сейчас нам нужно отправиться в восточную дверь этого зала. Там, по гати, мы пойдём вправо, встретив несколько Пантер и Кувшинов, дойдем до того места, где в стене справа от нас заметна заплата. Взорвем ее и пройдем в образовавшийся проход. Дорожка приведет нас к двери, на которой изображен Символ Войны.

Пройдем за нее, повернем направо и дойдем до залитого ядовитой массой болота. Здесь нам нужно перепрыгнуть на площадку, расположенную на той же стене, с которой мы и смотрим на это болотце. Пройдя через коридоры и пару дверей, встретив несколько Скорпионов, Пантер и Ос, мы попадем в большое помещение под открытым небом, в середине которого возвышается большая башня, а с другой ее стороны — противоположной от входа в этот зал — имеются две ямы с ядовитой массой. Также, рядом с этими ямами, в углах зала имеются выступы с выключателями на них и козырек с дверью вовнутрь башни, который расположен выше этих выступов с выключателями.

Здесь нам нужно предпринять следующее — перепрыгнуть на мостик между двумя ямами, уничтожить здесь двух Пантер. Затем запрыгнуть на западный выступ с выключателем и включить его. Этим вы откроете первую дверь на входе в башню. За ним находится много Ос, поэтому, когда вы будете перепрыгивать на восточный выступ с выключателем, приготовьтесь сразиться с ними. Уничтожьте этих насекомых, включайте второй выключатель и БЫСТРО прыгайте на вход в башню, и бегите через нее на мостик, так как дверь из башни на тот мостик быстро закроется.

Далее двигайтесь по мостику, пройдите под обстрелом Скрытых Пушек до очередного зала с большой колонной посередине и ямами с кипящей лавой вокруг нее. Обойдите ее и, пройдя за дверь, войдите на обрыв мостика в зале, в котором Скрытые Пушки перекрестно обстреливают пространство. Тут вам нужно прямо под огнем этих Пушек перепрыгнуть на мостик, расположенный на другой стороне зала.

За дверь, расположенной на этом мостике, находится другой мостик перед другим, обстреливаемым Пушками залом. Пройдите на него, с него перепрыгните на еще один мостик напротив, а с того — на другой мостик с дверью. Пройдя за нее и еще чуть дальше, вы найдете Символ Земли. Как ни странно, он находится над тем же залом, в который мы уже спускались — в нем на мостике находился Символ Времени. Берите Символ Земли и спускайтесь на Шали вниз.

С мостика с горкой запрыгивайте на дорожку и идите влево — на восток, к залу с колонной посередине и дверью, на которой изображен Символ Времени. Вновь войдите за нее и пройдите за дверь, на которой изображен Символ Земли. Там вы обнаружите зал со Скрытыми Пушками в стенах, которые бьют в колонну, стоящую по центру зала. Осторожно обойдите ее, и вы окажетесь перед Верблюдом на следующий уровень — «Затонувший Дворец Кхнума». Воспользуйтесь его услугами.

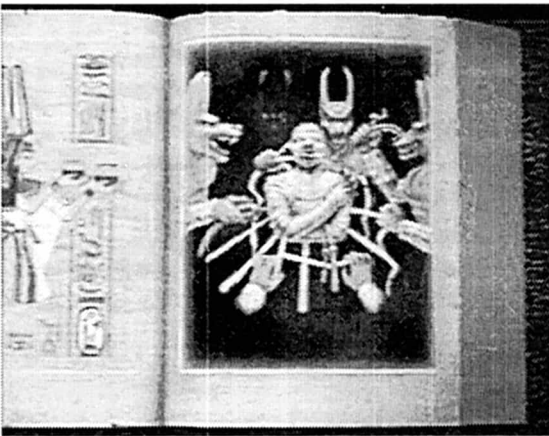
«Затонувший Дворец Кхнума» (Sunken Palace of Khnum) — Посещение первое

Противники: Пираньи.

Символы: Времени, Земли, Войны, Силы.

Артефакты: четвертая Авторская Статуэтка.

Предметы: множество Подводных Мин, Полный Заряд Патронов, Полный Заряд Энергии.



Стать Мумией - участь, постигшая многих.

Этот уровень будет неожиданным сюрпризом для вас, так как 98 процентов нашего пути будет пролегать под водой по различным затопленным коридорам и туннелям дворца Кхнума.

Действие начинается в большом зале, на поверхности островка, возвышающемся над водной гладью. В северном направлении имеется козырек с дверью, на которой находится изображение Символа Времени.

Под водой в западной и восточной стенах находятся подводные проходы в маленькие комнатухи, каждая из которых содержит по две двери. Одна из дверей простая, другая — с Символом. В южной части бассейна, под

мостиком находится множество Подводных Мин, охраняемых парой Пираний. Бросьте Гранату так, чтобы уничтожить этих Пираний, да и Мины сдетонировали. Кстати — кидать Гранаты можно и под водой. Причем этим нам часто придется пользоваться для разминирования территории.

Сначала поплывем в западное подводное помещение. Для того, чтобы максимально продлить время, которое мы можем находиться под водой, нырять под воду следует непосредственно перед дверью в подводное помещение. Там внутри находится множество подводных мин. Разминируйте этот участок Гранатами и подплывите к двери без Символа. Она расположена справа от входа. За ней находится еще один большой зал под открытым небом, здесь мы также можем подышать воздухом. В этом зале обитают три Пираний, которых очень удобно уничтожать при любезной помощи Огненных Кобр. Всплывите и наберите воздуха.

Разминируйте глубинный участок этого зала, в южной стене которого, у самого дна, находится проход. Нам нужно плыть в него. Двигаясь по коридору, мы окажемся в подводном помещении, с проломленной дырой в потолке. Проплывите в нее, и вы окажетесь в небольшом коридорчике. Тут, в нише стены, лежит Символ Времени. Подберите его и ныряйте в другую дыру в полу, расположенную в другом конце этого помещения. Там вы проплывете по системе коридоров, аналогичной той, через которую пришли сюда, но окажетесь в другом зале под открытым небом. В нем также имеются три Пираний. Всплыв, чтобы вдохнуть воздуха, мы увидим на мостике Символ Войны. До него мы доберемся позднее. Сейчас уничтожьте Пираний, и через дверь в южной стене, на небольшой глубине вернитесь в зал, в котором мы начали игру.

Здесь мы наберем воздуха и отправимся через западный проход, за дверь с Символом Времени. Откройте ее и бросьте туда Гранату. Этим вы уничтожите большое количество Мин, которые находятся там. Взорвав их, проплывите чуть вперед, там имеется дыра в полу. Загляните в нее и бросьте туда несколько Гранат так, чтобы уничтожить основную массу Мин и взорвать заплату в восточной стене. Чуть ниже его, на другой стене этого подводного помещения находится дверь с Символом Войны, к ней мы вернемся вскоре. Этими маневрами вы подготовили себе проход для дальнейших действий. Сейчас вернитесь обратно в зал, наберите воздуха и вновь плывите сюда, и проплывите в проделанный проход в стене.

Теперь нырните еще глубже, проплывите в подводный, хорошо освещенный коридор, в котором имеется много Мин и несколько Пираний, и проплывите мимо всего этого добра до Символа Земли, ждущего нас в торцевой нише этих коридоров. Пока вы плывете, Мины сделают свое черное дело и взорвутся. Этим они, конечно, повредят и нашему герою, но и перебьют всех Пираний. Если какая-то из них уцелеет по счастливой случайности, добейте ее «вручную». Не мешкая, возвращайтесь обратно к двери с Символом Времени, и за ней — в первый зал, где можно вздохнуть свободно. Этот путь требует очень быстрого и точного перемещения, так как запас воздуха и энергии к его концу очень мал. Если вы постараетесь, вы сможете добыть Символ Земли и уцелеть.

Теперь отправляйтесь за дверь с изображением Символа Земли. Она находится в подводном помещении, через восточный проход, находящийся в восточной стене первого зала. За ней, встретив несколько Мин, мы окажемся в сети коридоров, преодолев кото-

рые, мы попадем в подводную комнату, с дырой в потолке. Всплыв в ней, мы окажемся в зале, где можно выйти на сушу и вдохнуть воздуха.

Пройдите за дверь и подберите Символ Войны, который вы видели ранее, но взять смогли только сейчас. Теперь ныряйте в воду зала и, пройдя через дверь, на небольшой глубине проплывайте в первый зал. Отсюда мы отплываем за Символом Силы. Чтобы взять его нужно проплыть через дверь с Символом Времени, нырнуть глубже и проплыть до двери на которой изображен Символ Войны.

За ней также находится несколько мин — уничтожьте их, вернитесь и наберите воздуха. Снова плывите сюда. Пройдите за эту дверь и нырните в дыру пола этого подводного помещения. Там, на глубине, вы найдете коридор, которым заканчивается дверь. Эта дверь сама откроется при вашем приближении. Проплывите через нее и поднимайтесь на поверхность. Этот туннель имеет в своей вершине воздушный карман, который дает нам возможность набрать воздуха и передохнуть. Нам, правда, не один раз удавалось пройти этот уровень, не пользуясь данным карманом, но мы рекомендуем вам не пренебрегать этой приятной возможностью.

Теперь вновь ныряйте в глубину и проплывите по туннелю, начинающемуся у дна. За ним вы попадете в другой вертикальный туннель, с расположенным на островке в средней его части Символом Силы. Внимание! Здесь нужно быть предельно внимательными. Дело в том, что как только вы проплывете к Символу Силы, дверь, которая впустила вас сюда, и две двери, которые находятся на одном уровне с Символом Силы, начнут закрываться. Поэтому, чтобы не быть замурованными, вам необходимо быстро проплыть мимо островка вдоль стены, повернуться, взять Символ Силы и БЫСТРО проплыть в левую из двух дверей, которые начнут закрываться. Двери расположены в северной стене туннеля.

За ней, проплыв по серии туннелей, вы вынырнете в зале под открытым небом.

Наберите воздуха и нырните вновь. Здесь, напротив того туннеля, из которого вы попали сюда, находится маленькая комнатка с Полным Зарядом Энергии. Прежде чем взять его, бросьте Гранату в стену за ним. Она взорвется и откроет вам проход в камеру с выключателем. Включите его и выныривайте обратно в зал. Там проплывите через дверь на небольшой глубине, расположенной в южной стене в первый зал. Здесь выберите островок посередине, с которого мы начали наше странствие.

Как приятно почувствовать вновь под ногами твердую землю!



Карта уровней игры - последние шаги перед победой.

Теперь перепрыгните к двери с Символом Силы и пройдите за нее. Пройдя по коридору, вы увидите впереди Верблюда. Справа от него, в северной стене коридора открылась ниша, в которой вас поджидает четвертая Авторская Статуэтка Пола Хоугеруда. Возьмите ее и отправляйтесь к Верблюду. Он отвезет нас на следующий уровень — «Пустынный Лагерь Рабов».

«Пустынный Лагерь Рабов» (Deserted Slave Camp) — Посещение первое

Противники: Скорпионы, Пантеры, Осы.

Символы: Силы, Времени, Земли, Войны.

Предметы: несколько Полных Зарядов Патронов и Полных Зарядов Энергии.

Помещение, в котором мы оказываемся после старта, имеет четырехугольную форму, и содержит башню посередине, в которой имеется вход с северной стороны. Кроме этого башня содержит второй этаж, к которому подходит три мостика. Вокруг этой башни обитают три Скорпиона и Пантера. Стены этой башни содержат три двери, с Символом Времени, Символом Земли и простую дверь.

Сейчас мы отправимся через проход с простой дверью. За ней, в маленьком круглом зале с колонной посередине, обитают несколько Скорпионов. Расправимся с ними и пройдем через вторую дверь в этом зале. За ней мы окажемся в большом помещении, в правой (западной) стене которого имеются две подъемные стены. За первой стеной обитают несколько Пантер и Скорпионов. Здесь же вы можете подобрать Полный Заряд Патронов. За второй дверью, кроме трех Пантер и Осы, находится Символ Силы. Подберите его и возвращайтесь в первый зал с башней. В нем нам нужно войти вовнутрь башни и спуститься по скату к двери с изображением Символа Силы.

Пройдем за нее и окажемся перед ямой с запечатанной дверью в южной ее стене. В этой яме обитает множество Скорпионов. Бросьте туда Гранату, перед тем как спуститься. Один взрыв решит все проблемы с ними. В южной стене этой ямы имеется запечатанная дверь. Напротив нее находится пологий спуск, в тупиковой стене которого имеется выключатель. В левой стене помещения, перед спуском в яму имеется еще одна запечатанная дверь. Она-то нас и интересует. Правда, чтобы пройти в нее, нам придется выполнить следующую хитрую последовательность действий:

Нужно спуститься в яму, где были Скорпионы. Там пройти по спуску вниз до выключателя. Дальнейшие наши действия требуют крайне быстрого и точного выполнения, так как все двери, которые мы будем открывать, откроются только на короткое время.

Включите выключатель, быстро развернитесь, и бегите по пологому скату наверх, к ранее запечатанной двери, которая сейчас будет открыта. Если вы выполните все движения точно, вы успеете вбежать в нишу, которая находится за этой дверью. Когда вы войдете в нишу, дверь закроется. На стене ниши имеется выключатель. Включите его, быстро придвиньтесь вплотную к двери — она откроется. Быстро выбегайте и в два прыжка зап-

рыгните на уровень двери в правой — западной стене. Постарайтесь успеть проскочить в нее правым боковым скольжением, до того момента, как она закроется. Если вам это удалось — считайте, половина маневра выполнена. Там в зале вас поджидает Символ Времени. Подберите его и подойдите к двери в западной его стене, которая откроется, как только вы наступите на выключатель в полу. За ней находятся две Пантеры, уничтожьте их. В стене открывшейся ниши находится выключатель, который действует подобно тем, который мы использовали для проникновения в этот зал, он открывает входную дверь на короткое время. Включите его и быстро бегите обратно к выходу из зала. Когда вы выйдете из этого помещения, можете вздохнуть свободно, упражнение «на время» закончено, и вы имеете Символ Времени.

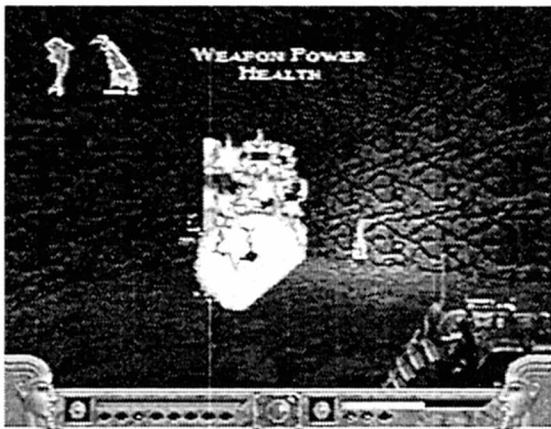
Теперь возвращайтесь в первый зал с башней посередине. Пройдите за дверь с Символом Времени. За еще одной дверью вы увидите большой зал под открытым небом, в котором имеется канава с наклонными стенками. Здесь обитают три Пантеры. В правой части северной стены этого зала находится замурованная стена, взорвите ее и проходите вовнутрь. За взорванной стеной открылся коридор, в котором наш путь преграждают три партии Взрывающихся Светильников. Последние из них находятся перед входом в зал, содержащий много Скорпионов. Подорвите их вместе со Светильниками и поднимитесь по ступенькам в левой восточной стене зала.

Там на мостике находится дверь, выйдя через которую, вы попадете на мостике, наверху зала с канавой. Перепрыгните на другую его сторону. Тут вам предоставляется возможность подобрать Полный Заряд Патронов, который поджидает вас на маленькой площадке, в правой части северной стены, над взорванной нами стеной. Кстати, здесь же, напротив этой площадки, в левой части южной стены, находится скрытый проход. Его можно определить по двум маленьким норкам Скорпионов, расположенных одна над другой. Взорвав эту стены, вы откроете этот проход. Там находится часть радиопередатчика, которую пока взять мы не сможем. Сейчас давайте отправимся в коридор, расположенный в правой части мостика наверху южной стены зала.

Давайте пройдем по нему, и мы окажемся на втором этаже башни в первом зале! Здесь нам нужно пройти в дверь, расположенную за мостиком в западной его стене. За ней мы найдем выключатель в полу, наступив на который, мы опустим колонну, что будет видно в маленьком окошечке. Теперь вернемся обратно в башню. В южной стене находится дверь с Символом Войны. Пройти за нее мы пока не можем, так что просто давайте запомним это место.

Сейчас давайте спрыгнем вниз, на первый этаж этого зала, и пройдем в дверь на западной его стене, в маленький зал, колонна посередине которого только что опустилась. Вместо нее в середине потолка зала оказалась квадратная дыра. Встаньте под нее и запрыгните на второй этаж. Кстати, запомните, на какой высоте здесь находится потолок — это поможет вам определить, в каком зале вы можете подняться наверх таким вот образом.

Запрыгнув на второй этаж, пройдите в дверь на северной его стене. А за ней — еще



Взорванный Светильник - уничтоженная стена.

через одну дверь в западной стене. Теперь вы окажетесь в еще одном зале с квадратной дырой в потолке. Запрыгните через нее на третий этаж и выйдите через дверь из зала, в котором окажетесь. Теперь вы попадете в зал, в котором вас ждали две Пантеры, и имеются квадратные отверстия в потолке и полу. Как правило одна Пантера проваливается в проем пола, а со второй нам приходится разбираться. Покончите с ними и запрыгните через дыру в потолке на четвертый этаж. Постарайтесь не свалиться вниз, на второй этаж, там много Скорпионов и Пантера! Если вы провалитесь в дыру в полу, вам придется снова добираться до этого места.

Когда вы запрыгнете наверх, на четвертый этаж, вы обратите внимание на то, что этот зал отличается от предыдущих, себе подобных тем, что имеет наклонный скос пола перед дверью, это неспроста, он предпоследний в этой веренице! Пройдите в дверь, обойдите очередную дыру в полу и пройдите по коридору в южном направлении.

Коридор обрывается вертикальным колодцем над выключателем в полу, в сторону которого прилетают огненные шары из Скрытой Пушки. Когда вы наступите на него, Скрытая Пушка отключится. Чтобы не попасть под очередной залп, подгадайте момент так, чтобы прыгать вниз в тот момент, когда очередная порция огненных шаров взрывается у стены, или даже чуть-чуть раньше.

Спрыгнув вниз, пройдите чуть вперед и осмотрите то место, на которое вышли. Это тот самый зал, в котором мы опускали две стены и подбирали Символ Силы. Теперь нам придется «пройтись» по верхней части этого зала. Сначала давайте запрыгнем на узкую приступочку, проходящую по краю левой стены к Полному Заряду Энергии. Осторожно пройдите по ней, перепрыгните через проем коридора, подобрав Полный Заряд Энергии. При этом наше движение будет проходить в юго-западном направлении.

Теперь нам нужно максимально сместиться по этой приступочке западном, а затем — южном направлениях. Оказавшись, таким образом, напротив юго-западного угла зала, на приступочке у западной стены нам нужно подпрыгнуть, и перелететь, используя Шаль, в коридорчик, проходящий вдоль южной стены, имеющий наклонный скат. Пройдем чуть дальше по нему на восток до упора в колонны, преграждающие нам проход дальше. При движении к ним, вы услышите звук открывающейся двери, он не обманет вас, развернитесь в обратном, западном направлении, и вы увидите, что в левой стене коридорчика открылась ниша, из которой вылезло несколько Скорпионов. К счастью, это не единственное изменение, которое произошло в результате нашей прогулки по этому коридору, в зале опустилась колонна у западной стены, открыв нам доступ к выключателю.



Далее нам придется опять упражняться в прохождении части уровня «на время». Встаньте на выступ перед выключателем у западной стены и посмотрите вправо, на северо-восток. Вы увидите порожек над дверью, рядом с которым в стене просматривается закрытая ниша. Теперь нам нужно быстро проделать следующий маневр:

Включите выключатель, рядом с которым сейчас стоите, и быстро прыгайте к этой нише, она откроется, и в ней вы увидите выключатель. Включите его и быстро возвращайтесь в коридорчик у южной стены, где вы недавно били Скорпионов, колонны, преграждающие нам проход, на время опустили. Если вы будете проворны, вы успеете пройти за них. Если вы промедлите на каком-либо участке данного маршрута — вам придется его преодолеть заново.

Когда вы окажетесь за поднявшимися колоннами, они опустятся за вашей спиной, и вам нужно будет пройти вперед, наступить на выключатель в полу, и опустить очередную порцию колонн, открыв себе доступ к Символу Земли. Подберите его и выходите через дверь впереди обратно в зал.

Теперь спрыгните на его пол и возвращайтесь в зал с башней посередине. Там находится дверь с изображением Символа Земли. Теперь она-то нас и интересует. Пройдем за нее, потом еще за одну дверь, и окажемся в зале с четырьмя квадратными светлыми отверстиями в полу. Справа от двери, через которую мы вошли в этот зал, находится ниша с выключателем, чтобы открыть ее, пройдите вперед за светлые отверстия в полу и включите выключатель в полу, у северной стены. Теперь возвращайтесь к этой нише и включите выключатель в ней. Он активизирует Скрытые Пушки, которые начнут простреливать все пространство зала в разных направлениях. Кроме этого он разблокирует двери, расположенные в концах коридора, справа и слева от того выключателя, которым мы открыли данную нишу. Идите туда, пройдите через любую из открывшихся дверей, затем вдоль стены под огнем Скрытых Пушек и перепрыгните на выступ, на котором вас поджидает Символ Войны. Нет нужды упоминать о том, что вам следует избегать столкновений с огненными шарами.

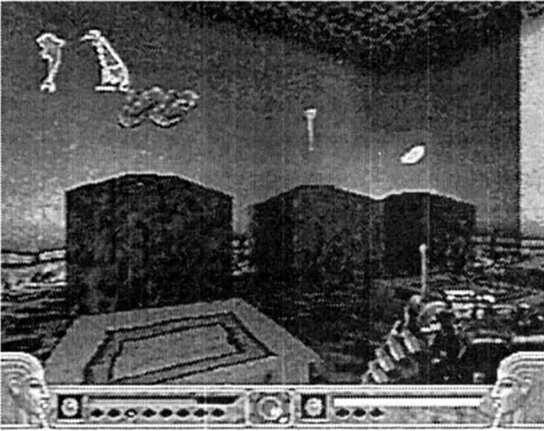
Когда вы возьмете Символ Войны, дверь рядом с ним откроется. Пройдите через нее, еще через одну дверь, и выйдете на второй этаж башни в первом зале. Там пройдите через дверь с изображением Символа Войны. За ней вы окажетесь перед обрывом, за которым виднеется Верблюд! Прыгайте к нему, используя Шаль Изис, и вперед — на уровень «Проход Сэлкис».

«Проход Сэлкис» (Selkis Path) — Посещение первое

Противники: Скорпионы, Пантеры, Мумии.

Символы: Силы, Войны, Земли.

Предметы: несколько Полных Зарядов Патронов и Полных Зарядов Энергии.



Сдать оружие и ценности!

Оказавшись на этом уровне, пройдем в первый зал. В нем нас поджидают три Мумии. Уничтожим их и пройдем в северо-восточный его угол. Здесь, в нише с выключателем, находятся две пантеры. Пристрелите их, и включите выключатель. Теперь откроется ниша в северо-западном углу зала. Там также уничтожьте еще двух Пантер и включите очередной выключатель. Посередине зала опустится большая колонна, открывая нам проход вниз, в царство Селкис.

Спускайтесь вниз, пройдите по коридору, содержащему много Кувшинов, Мумию и выйдите к залу, залитому кипящей лавой.

Этот зал имеет еще три выхода, справа от нашего коридора, слева и вперед влево. На каждом выходе находятся Мумии. Используйте Гранаты, Огненных Кобр и подорвите их всех к чертовой матери!

Теперь последовательно обойдите эти выходы. Начнем с самого правого, северо-восточного выхода. Запрыгните туда. Там в зале находится Символ Силы, охраняемый двумя Пантерами. Кроме этого добра, тут также находится много Кувшинов, которые дадут возможность нашему герою пополнить свои запасы. Подберите Символ, предметы и выходите обратно в зал. Перепрыгните на ту площадку, с которой мы прыгнули сюда, а с нее — на островок в северо-западном направлении. С него, в свою очередь, перепрыгните на площадку в южном направлении. За ней пройдите по коридору к двери с изображением Символа Силы. Пройдите за нее, уничтожьте Мумию и дойдите до коридора, залитого кипящей лавой. В конце его вы увидите движущуюся вверх/вниз платформу. Выберите момент и перепрыгните на нее, а с нее дальше, за угол коридора на север.

Здесь в нише вы увидите Символ Войны. Он находится над выключателем в полу. Попробуйте взять его в прыжке так, чтобы не наступить на выключатель. Если вы наступите на него, то Скрытые Пушки, находящиеся здесь в изобилии, придут в действие, и вам будет очень трудно выбраться обратно.

Выбирайтесь обратно за дверь с Символом Силы, и перепрыгните на островок, с которого виден коридор в западном направлении. Теперь отправляйтесь по нему, прыгайте на следующий островок, а с него вперед, к двери с Символом Войны.

За ней вас встретят две Пантеры. Уничтожьте их, и пройдите вперед туда, где в нише коридора, перед которой летят огненные шары, находится Полный Заряд Энергии. Подберите его и проходите в тот коридор, куда летят огненные шары. Коридор уходит вниз, так что, пробежав по нему, вы постепенно выйдете из под огня Скрытых Пушек. Пройдите вперед, и вы окажетесь в большом зале.

В этом зале находятся две Пантеры и Мумия. По бокам зала имеются две дорожки, а посередине, поперек зала, проходит каменный мост. Пройдите вперед через весь зал и войдите в дверь. Вы окажетесь в небольшой комнате, в которой вас встретит Мумия. Успокойте ее и запрыгните на второй этаж, там в полу, под жерлом Скрытой Пушки, находится выключатель, который откроет вам проход на площадку вдоль северной стены зала. Наступите на него, и он откроет дверь около того места, куда улетают огненные шары. Есть маленькое НО: дверь открывается на короткое время, поэтому поспешите!

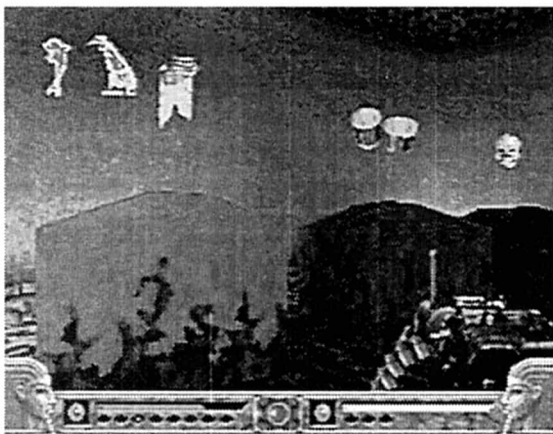
Когда вы выйдете на площадку вдоль северной стены, пройдите по ней вперед и дойдите до выключателя на этой стене. Если вы его включите, он откроет дверь на площадке вдоль противоположной, южной стены зала. Откроет — на очень короткое время! Быстро бегите по площадке запад, потом перепрыгивайте на южную сторону и боком скользите в коридор. Если вам это не удастся сделать, возвращайтесь к северной стене и повторите маневр.

Когда вы войдете в коридорчик, вас там встретит Пантера. Пристрелите ее и проходите вперед. Там вам предстоит перепрыгнуть вперед-наверх по мостикам, которые охраняет Мумия. Покончите с ней и проходите вперед. Там вы обнаружите выключатель в полу, а за ней дверь. Эта конструкция работает так: когда вы наступите на выключатель, он откроет эту дверь на мост и следующую дверь, на другом конце моста. Эти двери также открываются на короткое время, и вам нужно быстро пробежать вперед и успеть войти во вторую дверь до того, как она закроется. Этому несколько помешают Кувшины, стоящие посреди моста. Если вы не успеете — спускайтесь вниз на северную площадку и повторите эту часть пути вновь.

Если вы успеете, вы окажетесь в камерке с Символом Земли. Берите его и выходите наружу. Теперь вам нужно спрыгнуть с моста на южную площадку, найти на южной стене выключатель, и действуя так же, как и с выключателем на северной стене, открыть дверь

в северо-восточном углу зала и попытаться успеть войти в нее. Там вас встретят две Пантеры и три Мумии. Пройдите вперед по коридору и дойдите до двери с изображением Символа Земли. Пройдите за нее, и вы окажетесь перед дырой в полу. Спрыгните в нее, используя Шаль, и вы приземлитесь на островке посреди кипящей лавы, прямо на Полный Заряд Энергии.

Из этого помещения на юг уходит туннель, вниз. Подпрыгните и, включив Шаль, скользите по воздуху туда. Вы приземлитесь на квадратную каменную площадку. С нее вам откроется вид на дно бассейна, на дне которого кипящая лава. Наклоните голову слегка



Я сказал все ценности!

вниз, прыгайте и скользите вправо по воздуху над этой шахтой. Долетите до следующей площадки, с нее прыгайте вновь и летите дальше (естественно, используйте Шаль Изис!). Долетите до того места, где находятся две Мумии, охраняющие проход к Верблюду на следующий уровень. Уничтожьте их, и воспользуйтесь услугами Верблюда.

Если вы вдруг замешкаетесь и не долетите до очередной площадки, не растеряйтесь и прыгайте с поверхности лавы вперед, до площадки, расположенной перед началом коридора с Мумиями. С нее вы сможете допрыгнуть до начала коридора к Верблюду. Вперед, на уровень «Нора Сэлкис».

«Нора Сэлкис» (Selkis Burrow)— Посещение первое

Противники: Сэлкис, Скорпионы.

Артефакты: Магический Скипетр.

Предметы: Полный Заряд Патронов и Полный Заряд Энергии.

Этот уровень дает вам возможность повоевать еще с одним достойным противником, каковых вам не встречалось после битвы с Сетом, вам придется сразиться с Сэлкис, царицей Скорпионов.

Итак, первое, что нам нужно сделать, — добраться до места сражения. Для этого пройдите вперед, через дверь, на спиральную лестницу, а по ней влево вниз, в зал, с окнами в правой и левой стенах.

Внимание! Не пытайтесь залезть в оконную нишу и посмотреть в окна! Там находятся Скрытые Пушки, которые придут в действие и превратят нашего героя в горстку пепла!

Пройдите вперед по залу, к изображению сфинкса. Это изображение нанесено на фасад квадратной колонны. Внутри нее находится Полный Заряд Энергии. Чтобы взять его, взорвите заднюю стенку колонны, которая находится напротив двери в западной стене.

Обязательно пополните запас жизненной энергии до максимума! Без этого победить Сэлкис будет крайне сложно.

Теперь пройдите через дверь и спуститесь на Шали по вертикальному глубокому колодцу. Вы окажетесь в лабиринте Сэлкис.

Теперь вам придется действовать крайне осмотрительно. На юго-западе от того зала, в который мы спустимся из колодца, находится тупиковая комната с запечатанной дверью. Запомните это место, эта дверь откроется, когда вы победите Сэлкис.

Путь к Сэлкис проходит на восток из зала, в который мы спустились. Пройдите по нему вперед, и вы окажетесь на развилке, путь вправо на которой перегороден несколькими Кувшинами. За ними, чуть вперед по коридорам находится Сэлкис.

Битва с ней будет происходить следующим образом: этот участок лабиринта, на который мы повернули вправо с развилки, образует кольцо, которое замыкается на этой же развилке. Вам следует бегать по этому кольцевому участку, прячась от Сэлкис за поворо-

тами коридора и высовываясь только для того, чтобы нанести точный удар, и вновь скрыться до того, как Сэлкис успеет выстрелить.

Стреляет Сэлкис Огненными Кобрами. Только какие-то они странные — каждое попадание такой Кобры отнимает очень много жизненной энергии.

Мы рекомендуем вам применять вооружение в следующей последовательности — Огненные Кобры, Гранаты, Пулемет.

Здесь следует сделать только одну оговорку — не тратьте все Гранаты только на Сэлкис — с помощью одной Гранаты вы можете взорвать стену под Полным Зарядом Патронов, который расположен в зале, примыкающем к кольцевому коридору, и взять его. Это существенно упрочит вашу позицию.

Еще одна рекомендация — не стрелять длинными очередями, а, выстрелив, спрятаться — обежать по кольцу и зайти к Сэлкис сзади. Так вот вы сможете получить очень мало повреждений и достаточно хорошо потрепать эту злодейку.

Когда вы уничтожите Сэлкис, она распадется на множество Скорпионов. Еще много Скорпионов вылезет из ниш в стенах, которые откроются вместе с дверью, за которой находится Магический Скипетр, а за ним — Огненная Дверь, открывающая нам путь к Телепортеру на уровень «Гробница Фараона Рамзеса». Но теперь-то эта Огненная Дверь нам не страшна! У нас же есть Скипетр, который дает возможность беспрепятственно проходить сквозь такие двери.

Отправляйтесь на уровень «Гробница Фараона Рамзеса», а затем на уровень «Святылище Карнака».

«Святылище Карнака» (Karnak Sanctuary) — Посещение третье



Радиопередатчик - спасите же наши души!

Противники: Скорпионы.

Артефакты: третий Анкх.

На этот уровень мы зайдем совсем ненадолго — подобрать третий Анкх, который находится в том зале, где мы подобрали Пулемет, в левой стене за Огненной Дверью. Возьмите его, вернитесь обратно к Верблюду, с которого попали на этот уровень — ведь все Верблюды равноправны. Следующий уровень, на который мы попадем, позволит нам подобрать еще один Артефакт — очередную Авторскую Статуэтку.

«Проход Собэка» (Sobek Pass)— Посещение второе

Противники: Скорпионы, Осы.

Артефакты: пятая Авторская Статуэтка.

Предметы: несколько Полных Зарядов Энергии и Патронов.

В этот раз наша прогулка по территории этого уровня будет недолгой — нам нужно только подобрать пятую Авторскую Статуэтку Тома Кристенсена. Чтобы взять ее, нужно пройти до того места, где находится Символ Земли, взорвать тупиковую стену сразу за ним. Мы увидим маленькую каморку, внутри которой находится Полный Заряд Энергии. Взорвем еще одну тупиковую стену за этим предметом, и пред нашим взором предстанет маленькое помещение с выключателем на стене. Включим его и отправимся назад, к тому залу, в который нас пропустила поднявшаяся стена за разбитыми Кувшинами, в котором на стене из камня выложен гигантский символ Анкх. Взорвите стену в этом зале, прямо напротив этого Анкха. Там откроется проход, в котором имеется еще один Полный Заряд Энергии. Подберем его, если нужно, и пройдем по коридору далее, до комнаты с третьей Авторской Статуэткой. Подберем ее и возвратимся к Верблюду, с которого мы попали на этот уровень.

Сейчас мы отправимся на уровень «Болота Хэкета», на котором нас поджидает пятая часть радиопередатчика.

«Болота Хэкета» (Heket Marsh)— Посещение второе

Противники: Пантеры, Скорпионы, Осы.

Части передатчика: пятая часть.

Наш рассказ об этом походе будет достаточно краток: подберите Символ Времени и, пройдя за дверь с его изображением, спуститесь вниз к Огненной двери, которая находится в стенке колодца с водой на дне. Подберите за ней пятую часть радиопередатчика и ныряйте в воду. Выбирайтесь обратно к тому Верблюду, который привез нас сюда.

Теперь нам нужно отправиться на уровень «Горная Часовня Собэка», откуда мы сможем пройти на неизведанный уровень — «Поля Магмы».

«Горная Часовня Собэка» (Sobek Mountain Shrine)— Посещение третье

Противники: Оборотни, Скорпионы, Осы.

Теперь-то мы наконец получили возможность пройти за огненную дверь, расположенную в левой стене одного из коридоров. Помните ее? Если нет — обратитесь к описанию предыдущего нашего посещения этого уровня.

Когда вы доберетесь до нее, вас встретит Оборотень и несколько Скорпионов. Расправьтесь с ними, и отправляйтесь на Вюрблуде, расположенном в этом помещении, на уровень «Поля Магмы».

«Поля Магмы» (Magma Fields)— Посещение первое и второе

Противники: Огненные Драконы, Скорпионы, Осы.

Артефакты: шестая Авторская Статуэтка.

Части передатчика: шестая часть.

Предметы: несколько Полных Зарядов Патронов и Энергии.

На этом уровне нам предстоит выполнить множество трудных и опасных заданий. Например, подобрать Кольцо Ра, которое является предпоследним из видов вооружения, которые мы можем приобрести в этой игре.

Для того, чтобы взять его, нужно пройти в первый зал с кипящей лавой внизу, в которой живет Огненный Дракон. Здесь дорожка поворачивает круто влево. Нам нужно уничтожить три Осы, которые обитают здесь, и прыгнуть на мостик, расположенный у северной стены этого зала, внизу. С него можно прыгнуть еще ниже — на уровень пола, там у выступа южной стены находится выключатель. Включите его и пройдите сквозь дверь слева от него в каморку, в которой вас поджидает Кольцо Ра. Как только вы возьмете его и наступите на выключатель в полу помещения, тупиковая стена каморки поднимется, и вы окажетесь перед проходом в маленькую комнатку, в которой находится еще один выключатель. Включите его — это откроет нам проход в следующий большой зал, который перекрывала дверь на втором конце дорожки, с которой мы начали игру на этом уровне.

Уничтожьте всех населяющих эту комнатку насекомых, включите выключатель и выбирайтесь обратно наверх на дорожку. Сделать эту нужно так — запрыгните на мостик с четырьмя Кувшинами, расположенный у западной стены зала, а с него на дорожку. Теперь двигайтесь по ней дальше — к выходу из зала в западной стене.

Пройдя вперед, вы окажетесь во втором зале, на дне которого тоже находится кипящая лава. Здесь мы отправимся за шестой частью передатчика. Чтобы взять ее, нужно запрыгнуть надвигающуюся вверх/вниз платформу, которая находится слева от входа в зал. С нее, выбрав момент, перепрыгнуть на другую такую же платформу, расположенную по



Давайте развернем карту.


направлению через дорожку — на запад. С этой площадки, дождавшись ее самого верхнего положения, нам предстоит прыгать и планировать вперед по залу, в южном направлении. Там мы приземлимся на островок посреди кипящей лавы. С него будет видно еще один такой же островок впереди по ходу ущелья. Прежде чем перепрыгивать на него, мы рекомендуем вам уничтожить всех Огненных Драконов, которые попадутся вам в поле зрения. Всего их там обитает три. Если вы уничтожите хотя бы двоих Драконов, вы значительно облегчите себе дальнейшую задачу, которая состоит в следующем — вам нужно перепрыгнуть вперед по коридору до портала, в нише которого находится шестая часть радиопередатчика.

Как только вы ее подберете, вам придется развернуться и идти обратно. Вот тут-то вы и можете столкнуться с Огненными Драконами. Постарайтесь выжить и выбраться обратно на дорожку во втором зале, с которой вы и начали этот поход за частью радиопередатчика прыжком на движущуюся платформу.

Теперь нам предстоит еще один веселый маневр — нужно пройти по дорожке дальше на юг, уничтожив еще трех Ос, которые находятся там. Справа от дорожки — чуть ниже ее, на западной стене находится выключатель. Он действует только короткий промежуток времени. Включите его, быстро запрыгивайте на мостик сбоку дорожки, а с него и на саму дорожку. Бегите по ней к двери в южной стене зала, которая открывается только на очень короткий промежуток времени. Если вы не успеете, вновь спускайтесь к выключателю и повторяйте маневр.

При выполнении этих действий вы можете столкнуться с такой проблемой, как Огненный Дракон! Он обитает внизу, под выключателем, в бассейне кипящей лавы. Если он проснется и начнет вас атаковать, вам придется его уничтожить Гранатами, так как вряд ли вы сможете проделать этот трюк с выключателем под огнем Дракона. Хотя... это вполне выполнимо.

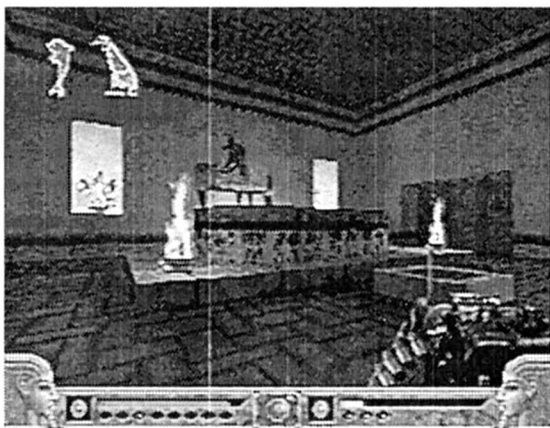
Когда вы окажетесь за вожденной дверью, расслабьтесь и приготовьте Гранаты. Ими наиболее удобно будет уничтожать скопище Скорпионов, которое встретится вам на поворотах коридора. Пройдите по нему, и вы окажетесь в большом помещении под открытым небом, посреди которого имеется большой отвал из шлака, вокруг вертикальной шахты, на дне которой — кипящая лава.

 **Внимание!** Теперь, прежде чем двигаться дальше, перечитайте следующий абзац полностью и очень внимательно, так как иначе вы не сможете быстро и точно выполнить требуемые от вас действия.

Спускайтесь в нее, используя режим планирования на Шали, и влетайте в проем в южной боковой стене этой вертикальной шахты. Отсюда берет начало извилистый наклонный туннель, по которому лава стекает вниз, в глубь подземного лабиринта. Держите Шаль включенной и планируйте вниз, быстро перемещаясь вперед по ходу туннеля. Наклон его и скорость нашего снижения на Шали позволяют нам пролететь далеко вперед, почти не

приблизившись к полу. В конце туннеля мы увидим помещение, из которого вниз уходят три вертикальные и очень узкие туннеля. Нам предстоит парить вниз по одному из них. Лучше, если это будет самый дальний туннель, так как в нем на нашем пути встретятся Полный Заряд Патронов и Полный Заряд Энергии. При спуске по этому вертикальному туннелю очень важно спозиционировать нашего героя так, чтобы он не касался стенок шахты. В этом нам может помочь включенная карта и наклоненная вниз голова нашего героя. Кстати — при полете над наклонным полом туннеля имело смысл слегка наклонить голову, чтобы видеть, куда поворачивает впереди пол туннеля. Итак — соберитесь и вперед!

После того, как вы пролетите по этому вертикальному туннелю и подберете Полный Заряд Энергии и Полный Заряд Патронов, вы окажетесь в зале, в котором имеется островок посреди кипящей лавы. В стенах зала имеются три двери, которые откроются тогда, когда вы уничтожите трех Огненных Драконов, которые обитают в этой лаве. Чтобы уничтожить Драконов, мы рекомендуем вам использовать следующий способ: встаньте на площадку, которая примыкает к островку с южной стороны. В результате того, что вы займете такое положение, Огненные Драконы смогут вас атаковать только с двух направлений — справа и слева от площадки. Подготовьте Пулемет и приготовьтесь стрелять в Драконов, которые будут выныривать, чтобы атаковать нашего героя. Уворачивайтесь от их выстрелов и не давайте ни одному огненному шару попасть в вас — это может быть фатально. Как только вы победите Драконов, двери стенах откроются, и вы сможете подобрать еще один Полный Заряд патронов и Полный Заряд Энергии. Пройдем в третью дверь и, перебив пару десятков Скорпионов, встретимся с Верблюдом на следующий — «Пик Хоруса» — уровень.



Усыпальница Великого Правителя.

Кстати, не спешите, а пройдите этот уровень еще один раз — несколько по-другому. В результате вы сможете подобрать еще одну — шестую Авторскую Статуэтку. Сделайте вот что: сразу после старта игры на этом уровне обратите внимание на заливчик кипящей лавы, находящийся справа от моста, по которому проходит наша дорожка. В нем обитает Огненный Дракон. С помощью Гранат уничтожьте его. Взорвите (если она еще, конечно, уцелела) стену под мостом, после чего приготовьтесь выполнить следующие действия: встаньте на мосту, примерно над проломанной в стене дырой, лицом по направлению на север. Теперь прыгните вниз с моста так, чтобы, паря на Шали, включить выключатель, расположенный на северной стене вертикальной узкой шахты, начинающейся под мостом, за взорванной нами стеной. Теперь отцентрируйте свое положение с тем, чтобы не за-

девать стенок шахты при спуске вниз. Спускайтесь вниз, следуя изгибам шахты, в самом внизу бросьте Гранату отвесно вниз, чтобы взорвать пол и открыть проход дальше. Там вы окажетесь в том самом помещении, где вас встретит пара десятков Скорпионов. Теперь, правда, вы заметите в стене открывшуюся нишу, в которой вас и поджидает Авторская Статуэтка Доминика Мейсснера. Возьмите ее и идите к Верблюду. Теперь — вперед! На уровень «Пик Хоруса».

Мы могли, конечно, попробовать просто сразу отправиться вторым путем с тем, чтобы взять Авторскую Статуэтку и добраться до выхода с уровня, но тогда мы бы не подобрали Полные Заряды Патронов и Энергии, да и не пережили столь увлекательные моменты битвы с Огненными Драконами. Так что, лучше сделать несколько лишних (а может быть и нет) движений, но зато получить массу новых впечатлений.

«Пик Хоруса» (Horus Peak) — Посещение первое

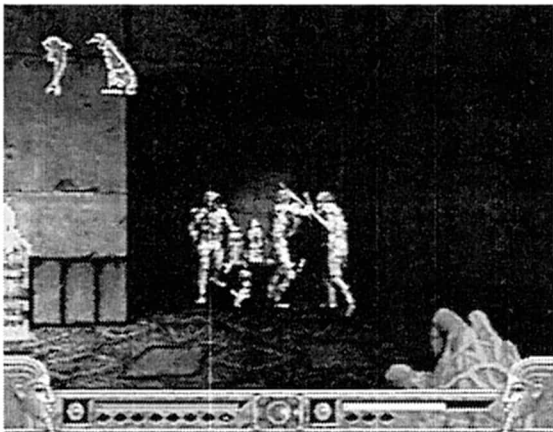
Противники: Огненные Драконы, Скорпионы, Осы.

Артефакты: Перо, седьмая Авторская Статуэтка.

Предметы: несколько Полных Зарядов Патронов и Энергии.

На этом уровне нам предстоит подобрать еще один крайне полезный Артефакт — Перо. Наш путь начинается на мостике перед проемом коридора, пол которого залит кипящей лавой. Перепрыгните вперед на мостик, с него на платформу, которая падает через 1-2 секунды после того, как мы на нее встанем, а с нее — быстро вперед, к двери. Пройдем за нее и выйдем в зал, пол которого также залит кипящей лавой, и в котором обитает несколько Огненных Драконов. Уничтожать их нет крайней необходимости — в этом зале нам необходимо выполнить лишь следующую последовательность действий — открыть себе проход в следующий зал. Правда, Драконы достаточно сильно мешают нам сделать это. Подойдите к двери в левой — восточной стене зала, и в дверном проеме включите выключатель. Скорее всего, вас атакуют Огненные Драконы, поэтому прячьтесь в коридоре, через который вы вошли в этот зал. Теперь отправляйтесь к правой стене зала, в которой открылась ниша с еще одним выключателем. Включите его, еще раз укройтесь в коридоре, откуда пришли, и переждите атаку Драконов. Теперь идите к нише в левой стене и включите в ней последний — третий выключатель в этом зале. Он открывает дверь, расположенную в южной стене зала, за которой находится проход вперед. Правда, эта дверь открывается только на короткий промежуток времени, поэтому вам следует двигаться быстро и точно.

За этой дверью находится проход в длинный зал, в котором имеется деревянный мостик, состоящий из платформ, падающих по уже знакомому вам принципу. Пройдите по нему вперед, подпрыгните и возьмите Полный Заряд Энергии, который находится в воздухе над этим мостиком. Теперь подгадайте момент так, чтобы перепрыгнуть с последней платформы мостика на двигающуюся вверх/вниз платформу. Если вы добрались до нее,



«А вот и не подеретесь, а вот и не подеретесь.»

встаньте и передохните. Если же вы не рассчитали момент и упали вниз вместе с деревянными платформами, не отчаивайтесь и вернитесь по ним назад ко входу в зал. Там находится выключатель, включив который, вы поднимете все платформы обратно, и у вас появится еще один шанс повторить свою пробежку.

Итак, вы добрались до двигающейся вверх/вниз платформы. Теперь вам нужно повернуться лицом по направлению на север и, стоя на этой платформе, планомерно постреливать в появляющегося Огненного Дракона. После нескольких таких атак вы его уничтожите, чем облегчите себе дальнейший путь

вперед. Теперь дождитесь того момента, когда платформа, на которой вы стоите, поднимется до самого верхнего своего положения, и прыгайте с нее вперед на север, удлиннив прыжок посредством использования Шали. Вам нужно приземлиться на другую платформу, двигающуюся вверх/вниз и находящуюся за тем местом, где появлялся Огненный Дракон. Перепрыгнув на нее, повернитесь в восточном направлении с тем, чтобы быть готовыми к нападению Осы, которая находится там. Уничтожьте ее. Теперь бросьте Гранату в стену, расположенную в скате кипящей лавы по направлению на юг — с той стороны, откуда мы пришли. Там откроется проем, в котором мы увидим еще одну — седьмую авторскую Статуэтку Эрика Клокштадта. Возьмите ее и возвращайтесь обратно на двигающуюся платформу. Теперь с нее вы перепрыгнете на мостик около двери у восточной стены. Опять-таки, дождитесь того момента, когда платформа поднимет вас максимально вверх, и только тогда прыгайте.

За этой дверью находится деревянная падающая платформа, вместе с которой вы опуститесь вглубь вертикальной глубокой шахты. Мы рекомендуем вам воспользоваться Шалью с тем, чтобы замедлить свое падение и избежать случайных потерь жизненной энергии. Внизу вам предстоит серьезная битва с Огненными Драконами, поэтому лучше поберегите силы нашего героя.

Спускайтесь вниз и победите четырех Огненных Драконов, которые обитают в большом зале, залитом кипящей лавой. Начните с использования Пулемета, который наиболее быстро из имеющегося у нас оружия справляется с этими чудовищами. Довершите дело использованием Гранат. В процессе битвы вам необходимо уворачиваться от огненных шаров, которыми Драконы будут атаковать нашего персонажа. Здесь мы рекомендуем вам использовать следующую тактику — выходите поближе к Драконам, когда они вынырнут — постреляйте в них и затем быстро отойдите назад, к деревянной платформе, на которой вы спустились сюда с тем, чтобы получить возможность подпрыгивать вверх и избегать огненных шаров.

Выключатель в полу коридора, на который мы наступим, запустит в действие Скрытые Пушки, находящиеся в стенах зала. Кроме всего этого, в зале обитают еще несколько Ос, которых также необходимо уничтожить. После того, как с Драконами и Осами будет покончено, осмотритесь. Впереди вы увидите мостик с выключателем на нем. Подгадайте момент так, чтобы не попасть под выстрелы Скрытых Пушек, и прыгайте туда. Включите этот выключатель. Он отключит часть Скрытых Пушек, находящихся в стенах помещения на нижнем уровне, что даст нам возможность запрыгнуть чуть повыше — на двигающуюся вверх/вниз платформу.

Теперь нам следует сказать вот о чем — этот зал содержит три выключателя, каждый из которых отключает определенную часть Скрытых Пушек. Если же вы наступите на тот выключатель в полу, который расположен при входе в зал, вся работа по включению выключателей пойдет насмарку — Скрытые Пушки заработают вновь, и вам придется включать выключатели в стенах заново.

Итак, вернемся к нашему герою — теперь ему нужно запрыгнуть с мостика, где мы Включили первый выключатель, на двигающуюся вверх/вниз платформу. Находясь на ней, обратите внимание на закрытую дверь, расположенную в той же стене, что и вход в зал — чуть левее его. Эта дверь откроется, как только мы включим второй выключатель, и за ней же находится третий выключатель.

Сейчас нам нужно перепрыгнуть вперед — на мостик, на котором находится второй выключатель. Тут же находится и Полный Заряд Патронов. Как только вы включите этот выключатель, в бассейне кипящей лавы появятся еще несколько Огненных Драконов. Вам сейчас нужно спуститься вниз, в нишу рядом со входом, включить там третий выключатель и отправиться обратно к тому месту, где в полу находится выключатель, восстанавливающий все три Включенных нами выключателя в исходное состояние. Не бойтесь, наступайте на него. Сейчас наше внимание должно быть сосредоточено на другом — на уничтожении Огненных Драконов. Делайте это так же, как вы поступали с четырьмя Драконами, обитавшими здесь ранее — атакуйте и уворачивайтесь. Только что подобранный Полный Заряд Патронов позволит вам проделать это.

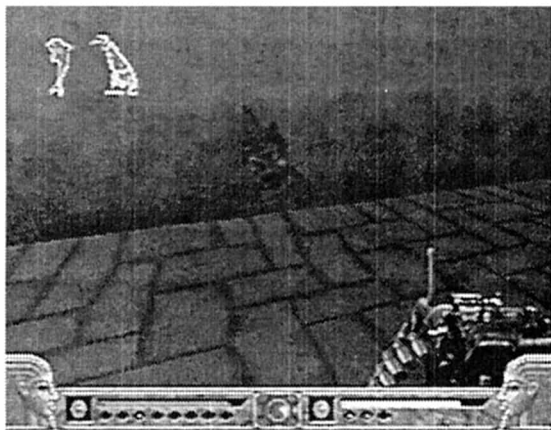
Когда с Драконами будет покончено, вновь активизируйте все три выключателя и поднимайтесь наверх, где на площадке находятся Полный Заряд Энергии и Полный Заряд Патронов, которые послужат наградой нашему герою. С этой площадки нужно запрыгнуть на еще одну двигающуюся вверх/вниз платформу и, поднявшись на ней в самое верхнее положение, перепрыгнуть на площадку и пройти за дверь. За ней мы окажемся в зале под открытым небом, посередине которого находится башня, стены которой отделаны красивыми фресками. Зайдите в нее и возьмите Перо. Этот артефакт дает вам новую удивительную возможность — вы можете парить, не теряя высоту!

Как только вы возьмете перо, в стене башни откроется дверь, за которой вы увидите мостик, ведущий к обрыву, за которым находится Телепортер на уровень «Гробница Фараона Рамзеса». Чтобы добраться до него, вам нужно применить Перо. Потренируйтесь в

этом зале с башней, прежде чем отправляться к Телепортеру, так как вряд ли имеет смысл рисковать, когда до цели осталось совсем немного!

Прыгайте к Телепортеру и, включив Перо, парите до него. Телепортер перенесет нашего героя у фараону Рамзесу, откуда нам предстоит отправиться на уровень «Гробница Фараона Рамзеса» (Tombs Of Ramses).

«Сокровищница Реликвий Тота» (Thoth Treasure Reliquary)— Посещение второе



Та самая трещина в стене...

Противники: Пантеры, Скорпионы, Осы.

Предметы: Полный Заряд Энергии.

Цель этого нашего посещения — открыть доступ к Верблюду на уровень «Каньоны Хаоса». Чтобы сделать это, нужно добраться до того места, где мы проламывали пол, с тем, чтобы спуститься вниз и взять Символ Земли. Но теперь мы не будем взрывать этот участок пола, а пройдем вперед — к туннелю, пол которого залит кипящей лавой. Пролетите над ней и приземлитесь на платформу в конце этого туннеля. Теперь развернитесь лицом на север и бросьте Гранату в заплату на стене. Стена взорвется, и вашему взору откроется проход к Верблюду на уровень «Каньоны Хаоса».

«Каньоны Хаоса» (Canyons Of Chaos)— Посещение первое

Противники: Огненные Драконы, Беркуты, Мумии, Скорпионы, Осы.

Виды вооружения: Священный Браслет.

Символы: Земли, Силы, Времени, Войны.

Части передатчика: седьмая часть.

Предметы: Полный Заряд Энергии, Полный Заряд Патронов.

Этот уровень доставит нам немало хлопот, но вместе с тем, даст нам еще один самый мощный и совершенный вид оружия — Священный Браслет. С него-то мы и начнем...

Этот уровень населяют Мумии и Беркуты, о встречах с которыми мы вас не будем предупреждать, так как надеемся, что к этому моменту вы уже настолько поднаторели в их уничтожении, что истребление их перестало быть проблемой.

Чтобы взять Священный Браслет, вам нужно отправиться вдоль левой стены — влево от старта на этом уровне. Вы дойдете до развилки коридора, где дорога влево уходит над кипящей лавой — подпрыгните, включите Перо и парите над ней. Около красной тупиковой стены вы увидите Священный Браслет, который дожидается вас. Возьмите его и выбирайтесь обратно — на твердую землю, поближе к месту старта.

Теперь вам нужно отправиться за седьмой частью радиопередатчика. Чтобы найти ее, вам нужно пройти вперед — на север от точки старта, чуть спуститься ближе к дну туннеля, заполненного лавой, пролететь над ним и влететь в окантованный красным проем стены, который будет по левую сторону от нас.

Далее наш путь будет пролегать по туннелям, залитым лавой, в которой обитают Огненные Драконы. Используйте Священный Браслет, который позволяет уничтожать Огненных Драконов с одного выстрела на полной его мощности (т.е. если достаточно долго — 5-8 секунд — держать кнопку «огонь» нажатой перед тем, как отпустить ее и выстрелить). Перемещаться по этим туннелям придется в основном по воздуху с использованием Пера, так как твердой земли нам встретится очень мало. Нам понадобится вставить на маленькие выступы, прыгать с них вверх, затем, чтобы набрать высоту и зафиксировать ее, включив Перо.

Итак, влетайте в этот проем и долетите до того места, где имеется небольшой спуск вниз, с которого берет начало коридор с дверью, на которой изображен Символ Земли. Справа от нее находится несколько Взрывающихся Светильников. Уничтожьте их и встаньте на краю образовавшегося проема, приготовив Священный Браслет. Зарядите его и приготовьтесь отпустить кнопку «огонь», как только Огненный Дракон вынырнет. При правильном выстреле вы уничтожите его с одного выстрела. Далее уничтожайте всех Драконов, которые встретятся на вашем пути. Мы не будем упоминать о каждом из них. Кстати, когда вы уничтожите одного из Драконов, в стене туннеля откроется дверь, за которой вы сможете подобрать Символ Земли.

Летите вперед через этот туннель и доберитесь до очередной стены с квадратным проемом. Встаньте в него, подпрыгните и зафиксируйте высоту, чуть побольше, чем была. Теперь летите еще вперед. Вы приземлитесь на небольшой плотине, где туннель выходит под открытое небо. Тут вам следует подпрыгнуть и забраться на платформу, находящуюся над этой плотиной. С нее подпрыгните еще вверх, и летите дальше вперед. Вы доберетесь до конца коридора, в тупиковой стене которого имеется заплата. Взорвите ее, и вам откроется проход на две ступеньки. Запрыгните на самую высокую из них, развернитесь на 180 градусов и посмотрите на юг — вы увидите мостик над коридором, над которым работают Скрытые Пушки, стреляющие синими огненными шарами. На этом мостике и находится седьмая часть радиопередатчика. Подпрыгните, осторожно подлетите и возьмите ее. Теперь отправляйтесь вперед по коридору под мостиком на предельно большой высоте так, чтобы пролетая под мостиком, касаться головой его снизу. Пролетев вперед, приземлитесь еще на одну плотину. С нее подпрыгните еще вверх. Вы приземлитесь перед красным проемом в стене, за которым находится небольшой туннель вниз.

Спуститесь туда, и вы сможете пролететь к тому туннелю, из которого свернули налево в красный проем недалеко от старта. Только теперь этот проем будет справа от нас. Вновь пролетите в него и подойдите к двери с Символом Земли. За ней в маленькой комнатушке, в виде премии, вас поджидают Символ Силы, Полный Заряд Патронов и Полный Заряд Энергии. Возьмите все это добро и выйдите обратно к точке старта.

Встаньте рядом с Верблюдом, который привез нас на этот уровень, подпрыгните и зависните на максимальной высоте. Теперь летите вперед — на север по коридору, следуя его изгибам и стараясь не терять высоты. Единственное место, где вам придется немного снизиться — будет перегородка по верху туннеля, под которой вам нужно пролететь. Летите вперед и приземлитесь перед дверью с изображением Символа Времени.

По дороге вам встретится пара Беркутов, которых очень удобно уничтожать с использованием Огненных Кобр, которые уподобляются в данном случае самонаводящимся зенитным ракетам.

Как только вы приземлитесь перед дверью с Символом Времени, в стене откроется ниша, из которой на вас двинутся две Мумии и Беркут. Уничтожьте их и запрыгните на площадку перед дверью с Символом Силы. Откройте ее. За ней вы увидите тупиковую стену с маленьким окошечком в ней и мерцающим выключателем под ним. Включите этот выключатель, и вы увидите, как за окошечком опустятся колонны. Они открывают доступ к Символу Времени. Чтобы взять его, вновь вернитесь к точке старта.

Здесь подпрыгните на наибольшую высоту, зафиксируйте ее и летите влево, до развилки, а с нее вправо — и приземлитесь на площадку перед Символом Времени. Возьмите его, и способом, описанным выше, летите обратно к двери, на которой он изображен.

За дверью с Символом Времени вы окажетесь в коридоре под открытым небом. Наш путь лежит влево. Здесь нам нужно спуститься до уровня лавы и влететь в первый проем, окантованный красным, который встретится нам на правой стене. Теперь развернитесь и уничтожьте Огненного Дракона, который обитает в этом бассейне кипящей лавы. Как только вы сделаете это, в конце коридора откроется дверь, за которой вас встретят две Мумии. Уничтожьте их и пройдите вперед, к Взрывающимся Светильникам. Взорвите их и проходите еще дальше. Там, за поднимающейся и опускающейся дверью вы найдете Символ Войны. Возьмите его и обратите свое внимание на маленький бассейн кипящей лавы, находящийся тут. В нем обитает Огненный Дракон. Как только вы уничтожите его, откроется проход дальше.



Маска Собэка - мечта собирателей жемчуга.

Вылетайте обратно в туннель с лавой на дне и переместитесь вперед, до каменной площадки с Кувшинами на ней. Теперь вновь подпрыгните и продвигайтесь вперед, набирая высоту. Так вы окажетесь перед дверью с изображением Символа Войны. Пройдите за нее. Там вас поджидает Верблюд на следующий уровень — «Колония Килмаата». Но, прежде чем отправиться туда, мы рекомендуем вам второй раз посетить этот уровень с тем, чтобы подобрать еще одну Авторскую Статуэтку. Но сделать это ой как не просто!

«Каньоны Хаоса» (Canyons Of Chaos)— Посещение второе

Противники: Мумии, Скорпионы, Осы.

Артефакты: восьмая Авторская Статуэтка.

Мы вынесли данное путешествие за восьмой Авторской Статуэткой в отдельное посещение потому, что здесь нам предстоит небывалое по трудности испытание, которое вынудит нас повторять это путешествие неоднократно. Эти места не зря называют «голубым адом» — на нашем пути встретится несметное количество Скрытых Пушек, одного попадания которых достаточно, чтобы умереть.

Чтобы добраться до этой Авторской Статуэтки, нам нужно войти вовнутрь строения, которое начинается в перегородке, под которой мы пролетаем на пути к двери с Символом Времени. Чтобы попасть туда, нужно добраться до двери с Символом Времени, здесь подпрыгнуть на наибольшую высоту и двигаться на ней обратно к точке старта до перегородки над туннелем. На ее боковой поверхности можно заметить заплату. Взорвите ее и входите вовнутрь.

Вы окажетесь в прямоугольном помещении, в потолке которого имеется отверстие. Запрыгните в него и двигайтесь дальше по коридору к бассейну с кипящей лавой. В нем обитают два Огненных Дракона, которых вам нужно уничтожить. Теперь обратите свое внимание на пьедестал у южной стены зала. Над ним находится заплата. Взорвите ее и запрыгните в образовавшееся в потолке отверстие. Там находится вертикальная шахта, в стенках которой имеются маленькие выступы. Запрыгивайте с одного выступа на другой и поднимайтесь вверх.

Там вы войдете в короткий коридор, который обрывается вертикальной шахтой, уходящей отвесно вниз, в которой работают три Скрытые Пушки, синие огненные шары которых летят вверх. Вам нужно спуститься вниз. Сделать это можно в том углу тоннеля, в котором нет Скрытой Пушки слева. Спустившись вниз, осмотритесь. Вам нужно двигаться по коридору на восток, обогнув еще четыре Скрытые Пушки, расположенные группами по две. Дойдите до восточного конца коридора и аккуратно посмотрите вниз.

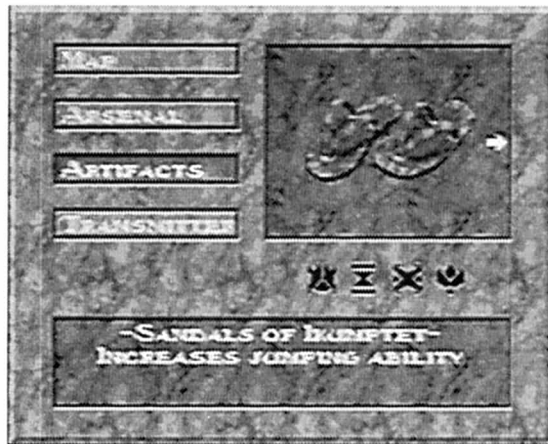
Вы увидите еще один вертикальный туннель, в котором нам предстоит спускаться вниз. Здесь работают четыре Скрытые Пушки. Нам нужно спускаться вниз посередине сечения туннеля — между линиями огня.

Следует заметить, наши дорогие читатели, что одного касания такого СИНЕГО огненного шара достаточно, чтобы лишить нашего героя жизни. Поэтому если вы будете не осторожны — вам придется проделывать этот маневр заново. Чтобы, по возможности, обезопасить себя, наклоните голову нашего героя вниз и перемещайтесь короткими шажками.

Теперь пройдите далее по коридору. Выбирайте свой путь так, чтобы не касаться летящих огненных шаров. Проход находится вдоль левой стены коридора, затем справа вверху под потолком. Теперь нам нужно преодолеть самое серьезное препятствие — пролететь посередине коридора, на равном удалении от всех его стен, пола и потолка.

Если это вам удастся с первого раза — вы можете просто гордиться собой!

Теперь путь лежит еще вниз, вдоль одной, затем другой стен вертикальной шахты. Преодолев все это, вы окажетесь в прямом ровном туннеле, в конце которого на стене имеется эмблема фирмы производителя игры. Слева от нее находится восьмая Авторская Статуэтка Джона ван Дойсена. Подберите ее, и за ней откроется дверь, ведущая к Верблюду. Прежде чем отправиться на следующий, неизведанный нами уровень — «Колония Килмаата», давайте вернемся на те уровни, где мы уже были, и дособерем некоторые предметы.



Сандалии Икумтета - секрет спортивных достижений.

«Пустынный Лагерь Рабов» (Deserted Slave Camp) — Посещение второе

Противники: Пантеры, Скорпионы, Осы.

Символы: Силы, Времени.

Части передатчика: восьмая часть.

Предметы: Полный Заряд Патронов, Полный Заряд Энергии.

Сейчас мы подберем восьмую часть радиопередатчика, достичь которой без Пера была практически невозможно.

Для этого подберите Символы Силы и Времени и доберитесь до того места, где можно взорвать стену, в месте, отмеченном двойной скорпионьей норкой. Посмотрите описание этого уровня, которое мы приводили выше. Оно поможет вам сориентироваться. Теперь вы подошли к тому месту, где работают три Скрытые Пушки, бьющие влево вниз. Выберите момент, подпрыгните и, включив Пера, летите на большой высоте в ту сторону, куда летят огненные шары. Пролетев по коридорам, вы окажетесь перед восьмой и

последней частью передатчика. Подберите ее, и вы увидите сообщение, что передатчик заработал. Теперь возвращайтесь обратно к Верблюду, от которого мы начали этот путь.

«Колония Килмаата» (Kilmaat Colony) — Посещение первое

Противники: Богомолы, Пираньи, Скорпионы, Осы.

Символы: Силы, Времени, Войны.

Предметы: Полный Заряд Патронов, Полный Заряд Энергии.

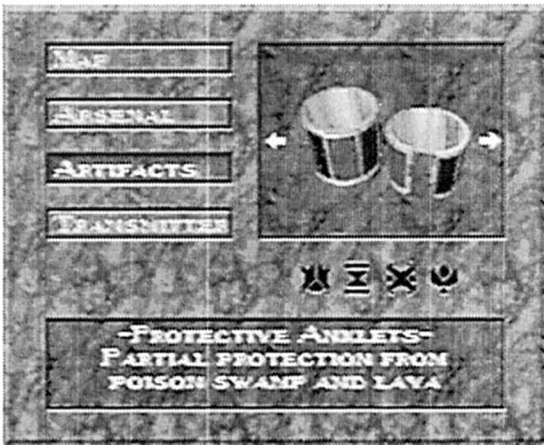
Основная наша задача, поставленная данным уровнем, крайне понятна и проста — нужно выжить и добраться до Верблюда на следующий уровень. Чтобы сделать это, придется приложить достаточно много усилий, так как топология этого уровня достаточно сложна, да и населяющие его противники не дают времени расслабиться.

Наш путь начинается в большом зале под открытым небом, в котором позади нас имеется большой выступ в полу. Если мы наступим на него, то это приведет в действие Скрытые Пушки, расположенные в стенах этого зала. Они будут достаточно сильно мешать нашему герою, поэтому не наступайте на эту платформу. Если же вы все-таки наступите на нее, то вам придется сходить к выключателю, расположенному в верху круглого зала с колонной посередине, который мы видим перед собой сразу после старта на этом уровне. Выключатель расположен на южной стене зала вверху. Чтобы допрыгнуть до него, подойдите к двери с Символом Силы. Около нее подпрыгните и зафиксируйте максимальную высоту. Теперь парите к выключателю и включите его. Пушки перестанут работать.

Итак, начнем наш путь — обратим свой взор к тому залу, в котором мы стартовали. В

нем, в юго-восточном его углу, находится округлая ниша, стену которой нужно взорвать. За ней вас поджидают четыре Осы. Бросьте туда Гранату и уничтожьте их. Теперь подлетите к этой нише так, чтобы не наступить на платформу в полу и не включить Скрытые Пушки. За этой нишей находится вертикальная шахта, на дне которой имеется водоем с Пираньей. Бросьте туда Гранату и подорвите ее.

Спрыгивайте вниз и повернитесь лицом в северном направлении, где у дна туннеля имеется подводный коридор, в котором обитают еще две Пираньи. Уничтожьте их и проплывите по этому тоннелю. Выйдите на сушу перед дверью. За ней вас поджидает Богомол.



Защитные Браслеты - побегаем по раскаленным углям?



Вам решать, каким видом оружия вы будете пользоваться при встрече с ним, но мы рекомендуем вам перед тем, как открыть дверь, подготовить к мощному выстрелу Священный Браслет, и как только дверь откроется — отпустить кнопку «огонь» и разрядить всю энергию в стоящего за ней Богомола.

Пройдите за дверь, и вы увидите выключатель в полу. Как только вы наступите на него, в стене каморки, где вы стоите, откроется дверь, и из-за нее выйдет еще один Богомол. Будьте готовы сразиться с ним. Теперь возвращайтесь обратно в водоем, проплывите на юг до той вертикальной шахты, где вы спустились в воду, и всплывите на уровень водной поверхности. Плывайте дальше на юг. Там за «U»-образным поворотом коридора находится зал, часть которого залита водой. В нем обитают пара Пираний, пара Богомолов и Оса. Прежде чем вплыть в этот зал, зарядите Священный Браслет и приготовьтесь пустить его в ход. На всю эту ораву противников может хватить двух выстрелов из полностью заряженного Браслета.

Выходите на берег за дверь в правой стене. Там в коридоре вы встретитесь с двумя Богомолами. Разберитесь с ними и пройдите еще за одну дверь. Там подберите Символ Силы.

В этом месте, где вы взяли Символ Силы, вам придется забраться на самый верх вертикального туннеля. Чтобы сделать это, воспользуйтесь выступами ниш в стенах. Когда вы встанете на самый верхний выступ, стоя лицом в южном направлении, чуть наклоните голову вниз и взорвите стену выступа, чуть ниже вас. За этой стеной вас встретят две Осы. Уничтожьте их и пролетите через туннель, залитый кипящей лавой, в стенах которого работают Скрытые Пушки. Пролетев по нему, вы окажетесь в той самой вертикальной шахте, в которой мы прыгали в воду. Чуть спуститесь по этому туннелю вниз и вылетите в тот зал, в котором мы начинали игру на этом уровне.

Теперь мы имеем Символ Силы и можем пройти за дверь с его изображением. Прежде чем пройти за нее, подготовьте Священный Браслет, так как там вас поджидают два Богомола, а справа в коридоре — еще один Богомол и Оса. Покончите с ними и отправляйтесь по коридору налево — на запад. Там, за поворотом коридора вам встретятся еще два Богомола. Уничтожьте их и подойдите к падающей платформе, находящейся в полу. Как только вы встанете на нее или пройдете по ней, она упадет вниз в шахту, где работают Скрытые Пушки. Пока не спускайтесь туда, а пройдите по коридору чуть вперед с тем, чтобы уничтожить еще одного Богомола.

Теперь вернитесь к упавшей платформе и, используя Перо, влетите в туннель, отходящий от вертикальной шахты, в которой упала платформа. В нем вам встретится еще один Богомол. За этим туннелем находится маленькая вертикальная шахта, в которой имеется платформа,двигающаяся вверх/вниз. Поднимитесь на ней наверх, где на площадке перед дверью вас встретит еще один Богомол. Уничтожьте его, дверь откроется, и вы окажетесь вновь в том коридоре, в который вышли через дверь с Символом Силы.

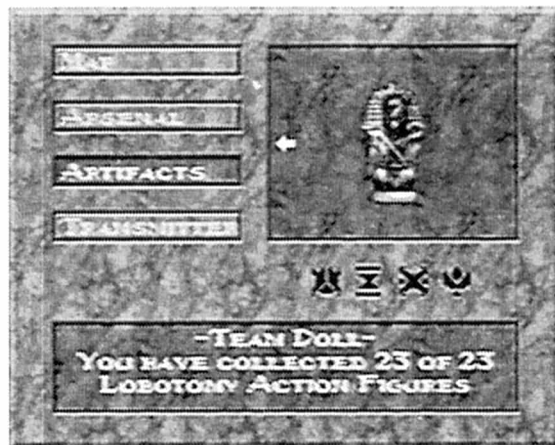
Сейчас нам необходимо расчистить от противников выход из водоема, расположенный в восточном конце коридора с дверью, на которой изображен Символ Силы. Пере-

бейте всех Ос и Богомолов, которые обитают там, и подорвите Гранатой пару Пираний на дне водоема. Этим вы облегчите себе путь в дальнейшем.

Сейчас вновь пройдем по коридору на запад, через падающую платформу дальше, к тому месту, где коридор обрывается на краю зала. В этом зале находятся четыре Богомола, два из которых вы можете уничтожить, не спускаясь туда, а просто бросив Гранаты. Покончите с ними и спускайтесь в зал. В дальнем его конце, за колонной, находятся оставшиеся два Богомола. Уничтожьте их и обратите свое внимание на северо-западный угол зала, в котором имеется небольшая освещенная ниша со стоящими двумя Кувшинами. Над нишей имеется пространство сверху, подпрыгнув в котором, мы сможем запрыгнуть в маленький боковой туннель, заканчивающийся тупиковой стеной, которую нам нужно взорвать. За ней нам откроется проход влево — на восток, заканчивающийся запечатанной дверью. В западной стене мы можем увидеть окошко, за которым бродят два Богомола. Через это окно мы можем уничтожить их, чем избавим себя от нежелательной встречи в будущем.

Сейчас спускаемся вниз и проходим за дверь с Символом Времени. За ней имеется туннель, заканчивающийся двигающейся вверх/вниз платформой. На дне туннеля находится кипящая лава. Наверху работают Скрытые Пушки, которые уничтожат нашего героя, если мы попытаемся подняться наверх на этой платформе. Чтобы открыть нам туда дорогу, необходимо включить выключатель, расположенный на северной — противоположной стене туннеля, за двигающейся платформой. Пролететь к нему удобно в тот момент, когда платформа будет вверху. Как только вы включите этот выключатель, Пушки перестанут работать, и вы сможете подняться на платформе вверх.

Теперь встаньте на эту платформу, повернитесь лицом на запад и приготовьтесь подпрыгнуть в тот момент, когда платформа будет находиться в самом верхнем положении. Подпрыгните и зафиксируйте максимальную высоту с помощью Пера. Вы окажетесь перед входом в горизонтальный туннель, на дне которого находится кипящая лава. Пролетите через него и выйдете на горизонтальный мостик. Пройдя по нему, вы дойдете до выключателя в полу, находящемуся перед стеной с окном. Это то самое окно, через которое вы стреляли в двух Богомолов. Наступите на выключатель, и вы увидите через окно, как в помещении напротив откроется дверь, ранее запечатанная. За ней появится Богомол. Расстреляйте его через окно и возвращайтесь назад. Прежде чем отправиться дальше, поднимете голову вверх и покидайте Гранаты наверх, на балкон, где бродят три Богомола. Теперь подпрыгните и спуститесь в этом зале



Авторские Статуэтки - золото предков.



вниз через проем в северо-восточном его углу. Там внизу вас встретят два Богомола и две Осы. Уничтожьте их, и, пройдя через дверь, вы вновь окажетесь в зале с нишей в северо-западном углу и дверью, на которой изображен Символ Времени.

Вновь заберитесь в нишу и запрыгните в ней наверх. Идите влево, к тому месту, где ранее была запечатанная дверь. Теперь она открылась, и за ней мы видим еще одну дверь. За ней находится зал, в котором мы найдем Полный Заряд Энергии, который к этому моменту будет совсем не лишним. Его охраняют два Богомола. Уничтожьте их и взорвите плиту посреди пола, под двигающейся вверх/вниз платформой. Загляните вниз и забросайте Гранатами двух Богомолов, которые бродят на полу нижнего зала. Вы можете, конечно же, использовать и другие виды оружия. Теперь слегка спуститесь вниз, в этот проем. Слегка — примерно так, чтобы зависнуть под потолком нижнего зала. В стенах его имеются два выступа. На одном из них находится Символ Войны, на втором — Полный Заряд Патронов. Подберите эти предметы и спускайтесь вниз, на пол зала. Теперь нам нужно нырнуть в туннель, заполненный водой, который расположен у восточной стены зала. Проплыв по нему, мы окажемся в помещении с водоемом, которым заканчивается восточный конец коридора с дверью, на которой изображен Символ Силы.

Теперь сами пройдите вновь до того места, где мы только что взорвали пол посередине зала. Только на этот раз мы пойдём не вниз, а запрыгнем на двигающуюся платформу и поднимемся вверх!

Только будьте осторожны! Когда мы поднимемся на платформе в самое верхнее положение, нам будет нужно подпрыгнуть прямо под огненные шары Скрытой Пушки, которая работает в стене. Подгадайте момент прыжка так, чтобы разминуться с летящим огненным шаром и пролететь в направлении его движения с тем, чтобы опуститься там вниз, в другой туннель. Вы окажетесь в зале, в котором работают еще две Скрытые Пушки, прямо в радостные объятия двух Богомолов. Уничтожьте их и аккуратно пройдите вперед к двери с Символом Войны. Пройдите за нее и будьте готовы к неожиданностям! Когда вы пойдете по залу, в левой его стене откроется ниша, из которой вылетят четыре Осы. Там же, в нише имеются несколько Кувшинов.

Пройдите за дверь с Символом Войны, и вы окажетесь в большом зале с несколькими Скрытыми Пушками, стреляющими синими огненными шарами. Чтобы преодолеть их, вам понадобится перепрыгнуть через траекторию огня первой Пушки, пройти под второй и перепрыгнуть через третью. Там нас поджидает Верблюд на следующий уровень!

«Любимое Место Килмаата» (Kilmaat Haunt) — Посещение первое

Артефакты: девятая Авторская Статуэтка.

Предметы: Полный Заряд Патронов, Полный Заряд Энергии.

Этот уровень порадует нас одним приятным сюрпризом — на нем нет противников! Пройдите по коридору вперед, войдите через портал со сфинксом и двигайтесь до зала, в

котором находятся Полный Заряд Патронов и Полный Заряд Энергии. Не подбирайте их пока! Запомните это место, и давайте пройдем дальше. Проследовав по нескольким помещениям, мы окажемся на платформе лифта, которая опустит нас на нижний уровень, в зал с шестью разноцветными постаментами и проходом в южном направлении, который перегораживают шесть, также разноцветных, колонн. Механизм действия всего этого сооружения следующий — когда вы наступите на любой из этих шести постаментов, один из шести Артефактов, которые вы имеете, будет положен на этот постамент. Только отдав все шесть Артефактов, вы откроете себе проход дальше. Но сейчас давайте не будем отдавать все Артефакты, а ограничимся только Пером и Магическим Скипетром.

Положите их на второй и третий постаменты по левую сторону от входа (зеленый и серый). Теперь поднимитесь обратно на лифте и пройдите до зала, в котором мы видели Полный Заряд Патронов и Полный Заряд Энергии. За Полным Зарядом Энергии открылся проход, в котором, пройдя по зеленому силовому полю (сродни тому, из которого состоят Огненные Двери), мы сможем добраться до девятой Авторской Статуэтки Пола Юилла. Подберите ее и добирайтесь обратно. Постарайтесь тратить минимум жизненной энергии, так как она нам крайне пригодится на следующем уровне, где нам придется драться с Повелителем Зла и Королевой Смерти, а пополнить запас энергии будет негде.

Кстати, сейчас нам не удастся пройти обратно к тому Верблюду, который привез нас на этот уровень, так что у нас только один путь — вперед!

Подберите Полный Заряд Патронов и отправляйтесь обратно вниз, где выложите оставшиеся четыре Артефакта — Маску Собэка, Сандалии Икумптета, Защитные Браслеты и Шаль Изис. Теперь все шесть колонн опустились, и вы можете войти в телепортер на последний уровень «Арена Килмаата».

Прежде чем отправиться на него, мы заранее предупреждаем вас, держите запас Гранат АБСОЛЮТНО полным и не тратьте их в предстоящей битве. Они нам понадобятся в дальнейшем все до единой.

«Арена Килмаата» (Kilmaat Arena) — Посещение первое

Противники: Повелитель Зла, Королева Смерти.

На этом уровне от вас требуется одно — победить Повелителя Зла и Королеву Смерти. Выберите Священный Браслет и проходите вперед до того помещения, где в полу имеется синий пульсирующий квадрат. Это телепортер на площадку, где будет происходить битва. Прежде чем наступить на него и отпра-



Пора убираться отсюда!



виться туда, зарядите Священный Браслет на полную мощность с тем, чтобы, как только вы окажетесь лицом к лицу с врагом, разрядить в него полный заряд энергии.

Чтобы оказаться лицом к врагу, повернитесь на запад и наступите на квадрат Телепортера. Вы окажетесь на платформе, висящей в открытом космосе. В процессе битвы следите за тем, чтобы не упасть с нее — это будет фатально. Битву нужно проводить следующим образом — заряжать Браслет полностью и выпускать полный его заряд в Повелителя Зла, одновременно кружа по платформе и уворачиваясь от его выстрелов. Чтобы уничтожить, его хватит 3-4 полных зарядов. Постарайтесь не мешкать и уничтожить Повелителя до того, как он выпустит своих Зубастых Прислужников. Когда вы расправитесь с ним, добейте Зубастиков, которых к этому моменту он успел выпустить.

Как только вы покончите с этим отродьем, появится красная гусеница — Королева Смерти. При битве с ней стоит применять следующую тактику — выпускать несколько Огненных Кобр, которые будут гоняться за ней до тех пор, пока не настигнут и не подорвут несколько ее частей, начиная с хвоста. В тот момент, когда Королева приблизится к вам, используйте Огнемёт, чтобы поджечь ее. Когда она разворачивается и начинает удаляться от вас, стреляйте в нее полным зарядом энергии из Священного Браслета. Комбинируя все эти методы, вы можете победить ее, не особо затрудняясь.

Здесь требуется только одно небольшое замечание — в процессе битвы вы потеряете некоторое количество жизненной энергии. Это неизбежно. Постарайтесь только сделать так, чтобы эти потери были минимальными, так как этот запас энергии вам пригодится дальше.

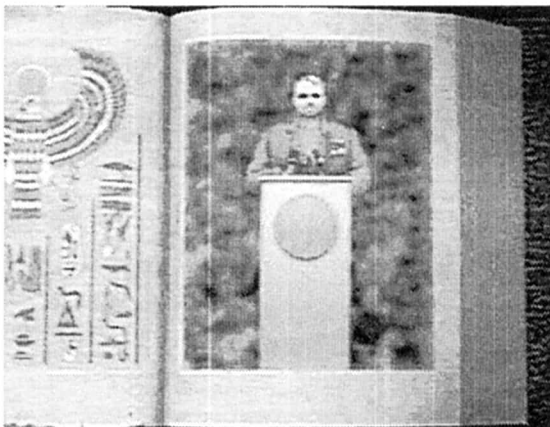
Когда вы победите Повелителя и Королеву, проходите в открывшуюся дверь. Идите вперед, и вы дойдете до того места, где на платформе находится мумия тела фараона Рамзеса. Возьмите ее, и вы перенесетесь на первый уровень — «Гробница Фараона Рамзеса», где вам предстоит добраться до десятой Авторской Статуэтки, получить суперкачество Дельфина и дойти до вертолета, который поджидает нас там. Вы, конечно же, имеете полный заряд Гранат, как мы ранее вас просили?

«Гробница Фараона Рамзеса» (Tombs Of Ramses) — Посещение предпоследнее

Артефакты: десятая Авторская Статуэтка.

Как только мы окажемся на этом уровне и прослушаем речь фараона Рамзеса, который дарует нам Полный Заряд Энергии, начнется землетрясение, северная стена зала взорвется и откроет нам проход в лабиринт коридоров. Двинемся туда.

Вход в коридор преграждает Скрытая Пушка, которыми просто наполнен этот уровень. Пройдите за нее вперед и дойдите до платформы лифта, которая поднимет вас наверх. Наверху, в западной стене шахты имеется проход с выключателем в полу. Как толь-



Отчет о проделанной работе.

ко вы наступите на него, стена впереди взорвется, и вы сможете пройти дальше. Минуйте еще одну Скрытую Пушку и встаньте на выключатель при входе в небольшой зал. Стены зала взорвутся, и вы сможете пройти из него в коридор сдвигающимся полом, который находится в северном направлении. Как только вы будете подходить к тупиковой стене, она будет взрываться, и вы окажетесь перед еще одной работающей Скрытой Пушкой. Осторожно проходите все вперед и вперед до того момента, пока не окажетесь перед коридором, который заканчивается залом с ожидающим вас вертолетом. Не спешите садиться в него, а

обратите свое внимание на темную отметину на левой — западной стене коридора.

За этой отметиной начинается лабиринт из коридоров, в конце которого находится десятая Авторская Статуэтка. Чтобы добраться до нее, вам потребуется взрывать стены в этом лабиринте. Их количество точно соответствует вашему запасу Гранат. Точнее будет сказать ПОЛНОМУ запасу Гранат. Поэтому, если вы не имеете этого запаса, вам не имеет смысла ходить за Авторской Статуэткой, так как добраться до нее вы все равно не сможете.

Итак, допустим, что вы имеете полный запас Гранат и решили отправиться в лабиринт. Тогда взрывайте стену с отметиной и стену за ней. Проходите в образовавшийся проход, за которым находится большой зал под открытым небом. В нем имеются две замурованные стены, которые можно взорвать. Начнем с левой — южной стены. Взрываемые стены отличаются по фактуре и цвету от остальных, что позволит вам определить их без особого труда. Если вы в пути потратите часть Гранат понапрасну, лучше дайте нашему герою покончить жизнь самоубийством и начните путь сначала.

Взорвите левую стену зала, за которой вам откроется комната с замурованной нишей в правой стене. Подорвите эту нишу еще одной Гранатой — там вы увидите выключатель, который вам нужно включить. Теперь возвращайтесь в зал, проходите к другой его стене с замурованным проходом — северной — и подорвите ее. За ней откроется коридор, заканчивающийся платформой лифта. Когда вы встанете на нее, платформа придет в движение и опустит нашего персонажа к еще одному проходу, заканчивающемуся тупиковой стеной, которую необходимо взорвать.

Пройдите за нее, двигайтесь по коридору и взорвите еще пять стен. Вы дойдете до двигающейся вверх/вниз платформы. Встаньте на нее, развернитесь лицом по направлению на запад, и когда она будет в нижнем положении, вы увидите тупиковый коридор-



ДИНАМИЧЕСКИЕ ИГРЫ

чик, стену которого вам нужно взорвать. Делать это лучше, стоя на платформе лифта, чтобы самим не пострадать от взрывной волны.

За этой стеной вы найдете еще выключатель, включите его и возвращайтесь обратно на двигающуюся платформу. Теперь, когда она будет в самом верхнем положении, сойдите с нее в коридор, по направлению на восток. Там взорвите еще одну стену и войдите на вторую двигающуюся вверх/вниз платформу. Подниметесь на ней наверх и бросьте Гранату в коридорчик по направлению на север. Там взорвется еще одна стена, за которой находится каменная дверь. Не взрывайте ее! Этим вы только потратите понапрасну Гранату, а просто откройте ее, как обычную дверь. За ней пройдите в коридор, взорвите еще пять стен, и вы дойдете до ниши, в которой вас поджидает десятая Авторская Статуэтка Джеффри С. Блэйзера!

Берите ее, и вы приобретете Суперкачество Дельфина! О том, что вы его имеете, вас известит символ в левом верхнем углу экрана. Теперь подниметесь на платформе лифта, расположенной рядом с нишей, в которой находилась Статуэтка, взорвите еще одну стену, и вы окажетесь перед вертолетом!

Если вы где-то перерасходовали одну Гранату и не можете взорвать эту последнюю стену, возвращайтесь по лабиринту коридоров назад и достигнете вертолета более длинным путем. Подойдите к вертолету, и перед вами появится стандартное меню, которое предложит вам сохранить игру на карту памяти.

Внимание! Не спешите в этом месте. Подумайте вот о чем: если вы не будете сохранять игру, можно считать, что вы ее закончили, пройдя все уровни. Если же вы сохраните игру на карту памяти, вы увидите финальный видеоролик, и у вас появится отличная возможность поиграть еще и подобрать оставшиеся 13 Авторских Статуэток. Решайте сами, что вам выбирать. Мы же продолжим описание в расчете на то, что вы решили продолжить игру.

Чтобы продолжить игру, вам нужно просмотреть финальный видеоролик, затем нажать кнопку (X) геймпада, после чего вы окажетесь в Основном Меню игры. Теперь загрузите записанную только что игру и обратите внимание на то, что вы снова имеете все шесть Артефактов, далеко не полный запас вооружений, собранный радиопередатчик и десять Авторских Статуэток, которые включили суперкачество Дельфина. Видите синего дельфинчика в верхнем левом углу экрана?!

Сходите на какой-нибудь уровень, где вы можете без риска для жизни нашего героя пополнить запас патронов — например, на уровень «Арена Сета». Подберите там Полный Заряд Патронов и двигайтесь вперед.

Теперь наша последняя задача — собрать оставшиеся тринадцать Авторских Статуэток. Собрав четыре (т.е. доведя общее количество Статуэток до 14), мы получим суперкачество Птицы и сможем летать, набирая высоту.

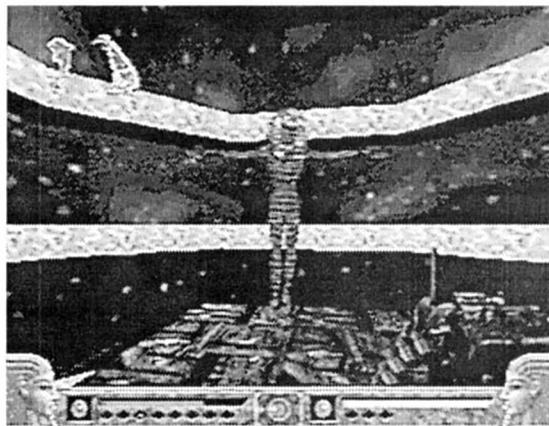
Итак — в путь!

«Гробница Фараона Рамзеса» (Tombs Of Ramses) — Посещение последнее

Противники: Скорпионы.

Артефакты: одиннадцатая Авторская Статуэтка.

Чтобы подобрать одиннадцатую Авторскую Статуэтку, нам нужно пройти до первой двери с выключателем, которая находится за стеной, около которой стоят Взрывающиеся Светильники. Взорвите их, дойдите до двери и обратите внимание на трещину в стене у пола, справа от двери. Помните, мы просили вас запомнить ее? Так вот, взорвите эту стену с трещиной и пройдите за нее к водоему. На пути вам встретится много Скорпионов, но все это мелочи по сравнению с недавно пережитым.



Тело Фараона Рамзеса. Долгожданное возвращение души.

Нырните в водоем и плывите по подводному туннелю до того места, где он поворачивает вверх. Здесь посмотрите вверх, и вы увидите, что выход из туннеля перегораживает деревянное перекрестие, хорошо видимое на фоне неба. Бросьте в него Гранату и взорвите. Теперь просто выпрыгните из воды наверх, на сушу. Для этого просто плывите вверх, и так как наш герой — почти что дельфин, он разгонится настолько, что выскочив из воды, сможет выйти на твердь пола. Вы окажетесь в зале, в нише которого находится одиннадцатая Авторская Статуэтка Кевина Чанга. Берите ее, спускайтесь вновь в туннель с водой и пройдите до гробницы фараона Рамзеса, откуда вам откроется проход к Верблюду.

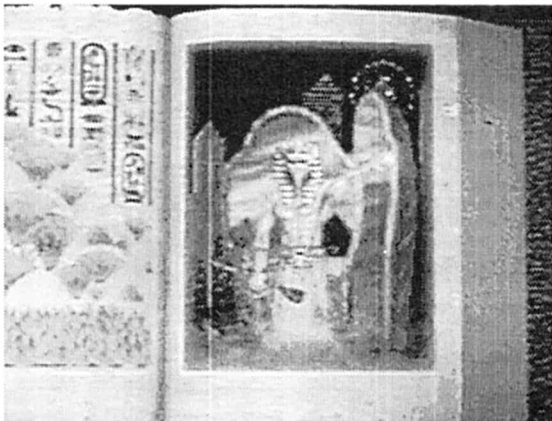
«Святилище Карнака» (Karnak Sanctuary) — Посещение последнее

Противники: Оборотни, Скорпионы.

Артефакты: двенадцатая Авторская Статуэтка.

Предметы: Полный Заряд Патронов, Полный Заряд Энергии.

Сейчас мы отправимся за двенадцатой Статуэткой. Чтобы добраться до нее, дойдите до того места, где за дверью с изображением Символа Времени находится залитое зеленой ядовитой массой место. Используя Перо, пролетите над этой массой на восток, где над ней проходит каменный мост. Взорвите стену под левой опорой моста и влетите в помещение за ней. Там вас встретят четыре Оборотня. Уничтожьте их и пройдите вперед



«...и он стал править миром!»

к водоему. Нырните в него и плывите по туннелю на север. Чтобы проплыть по нему, вам потребуется включить выключатель в левой стене туннеля, который поднимет колонны, преграждающие проход. Выпрыгните на сушу и подберите двенадцатую Авторскую Статуэтку Пэта Шрайбера. Возвращайтесь обратно к взорванной под мостом стене. Теперь идите влево — на север. Там вы сможете найти проход на мост, на котором находятся Полный Заряд Патронов и Полный Заряд Энергии. Подберите их и двигайтесь по коридору на север, где вас поджидает Верблюд.

«Болото Хекета» (Heket Marsh)— Посещение последнее

Противники: Пантеры, Скорпионы, Осы

Артефакты: тринадцатая Авторская Статуэтка.

Предметы: Полный Заряд Патронов.

Найти здесь тринадцатую Авторскую Статуэтку несложно. Правда, путь к ней проходит через весь уровень. Чтобы взять ее, пройдите до финального Верблюда, который открыл вам дорогу дальше. Для этого вам понадобится подобрать все Символы. Обратитесь к ранее приведенному описанию этого пути, и, с использованием всего имеющегося у вас арсенала вооружений и артефактов, этот путь не покажется вам таким сложным, как раньше.

Когда вы дойдете до Верблюда — взорвите стенку колонны, находящуюся напротив него. За ней откроется водная шахта, проплыв по которой, вы сможете подобрать требуемую Статуэтку Джона Шваба.

«Колония Килмаата» (Kilmaat Colony)— Посещение последнее

Противники: Богомолы, Скорпионы, Осы

Артефакты: четырнадцатая Авторская Статуэтка.

На этом уровне мы подберем четырнадцатую Авторскую Статуэтку, которая даст нам суперкачество Птицы. Чтобы подобрать ее, дойдите до того зала, в котором расположена дверь с изображением Символа Времени. Войдите в дверь, расположенную слева от двери с Символом Времени. За ней вас встретят два Богомола. Уничтожьте их и взорвите

левую стену зала, над бассейном кипящей лавы. За этой стеной откроется проход к подводному туннелю. Прыгайте в него, проплывите до того места, где он выходит на поверхность. Здесь вам нужно повернуться лицом вверх. Вы увидите, что над водой пролетают огненные шары от работающей Скрытой Пушки. Подгадайте момент и выпрыгните из воды, находясь лицом по направлению на запад так, чтобы пролететь до противоположной стены, в направлении полета огненных шаров. Там вы вновь нырнете в водную шахту. Повторите еще раз маневр с проплыванием и выныриванием, и вы окажетесь в нише с четырнадцатой Авторской Статуэткой Марка Коатса. Когда вы ее подберете, в левом верхнем углу экрана появится Символ Птицы, который известит вас о том, что вы теперь можете летать.



«Керосином его, керосином!»

Теперь вам нужно вернуться обратно к Верблюду, который привез нас на этот уровень. Сделать это нетрудно, так как теперь вы можете не только парить на одной высоте, но и подниматься вверх, махая крыльями с помощью кнопки «прыжок». Одно нажатие — один взмах крыльев. Чтобы лететь, нужно периодически нажимать эту кнопку. Потренируйтесь — и у вас обязательно получится!

Теперь нам осталось собрать последние девять Статуэток и все — игра окончена полностью!

«Карнак» (Karnak) — Посещение последнее

Противники: Оборотни, Скорпионы.

Артефакты: пятнадцатая Авторская Статуэтка.

Чтобы подобрать здесь пятнадцатую Авторскую Статуэтку, дойдите до большого зала под открытым небом, где в левой стене находится водопад. Проще всего попасть в него так: сразу после старта игры пройдите вперед по коридору за дверь, где справа и слева в помещении имеются обрывы коридоров. Взлетите на правый край коридора — по направлению на юг. Пройдя по коридору, вы и окажетесь в большом зале с водопадом. Взорвите стену над ним и летите туда. Вы попадете в маленький тупиковый коридор. Взорвите правую его стену и пройдите в вертикальную затопленную шахту, находящуюся за ней. На дне ее вас ожидает пятнадцатая Авторская Статуэтка Эзры Дрейзбах.

Теперь выныривайте и возвращайтесь обратно к Верблюду, на котором мы и приехали на этот уровень.

«Шахты Анума» (Anum Mines)— Посещение последнее

Противники: Оборотни, Скорпионы, Осы.

Артефакты: шестнадцатая Авторская Статуэтка.

Найти шестнадцатую Авторскую Статуэтку несложно — пройдите за дверь с изображением Символа Земли и взорвите потолок куполообразного зала за ней. Взлетите в образовавшийся проем, и вы найдете эту Статуэтку Скотта Брэнстона. Теперь осторожно спускайтесь вниз и возвращайтесь к Верблюду, на котором приехали.

«Дворец Сета» (Set Palace)— Посещение последнее

Противники: Мумии, Скорпионы, Осы.

Артефакты: семнадцатая Авторская Статуэтка.

Чтобы подобрать семнадцатую Авторскую Статуэтку, нужно дойти до первого проема в левой стене коридора, с которого открывается вид вниз, на канал с кипящей лавой. Спуститесь вниз и загляните под мост, с которого спустились. Вы увидите проем в потолке, бросьте в него Гранату. Верхняя стенка проема разрушится, и вы сможете пролететь в нишу, где находится семнадцатая Авторская Статуэтка Вильяма Валлириза. Подберите ее, выберите обратнo на скат канала с кипящей лавой и взлетите наверх, на пол коридора, по которому и пройдите обратнo до Верблюда.



А Сфинксу все равно.

«Пещера Опасности» (Cavern Of Peril)— Посещение последнее

Противники: Мумии, Скорпионы, Осы.

Артефакты: восемнадцатая Авторская Статуэтка.

Предметы: Полный Заряд Энергии, Полный Заряд Патронов.

Чтобы взять восемнадцатую Авторскую Статуэтку, нужно взорвать стену справа от Верблюда, до которого мы долго и упорно добирались при первом посещении этого уровня. Включите выключатель, который находится за этой стеной в нише, и возвращайтесь назад к точке старта. Да-да! Мы не оговорились — поднимайтесь обратнo по вертикальному высокому колодцу. Когда вы доберетесь почти до начала уровня, где находится ка-

менный мост, на котором покоился Полный Заряд Патронов, то взлетите на него. Там откроется дверь, за которой вы и найдете требуемую восемнадцатую Авторскую Статуэтку Пола Шрайбера.

«Сокровищница Реликвий Тота» (Thoth Treasure Reliquary)— Посещение последнее

Противники: Пантеры, Скорпионы, Осы.

Артефакты: девятнадцатая Авторская Статуэтка.

Чтобы подобрать девятнадцатую Авторскую Статуэтку, нужно добраться до того места, где на постаменте находились Защитные Браслеты. Взорвите этот постамент и спуститесь вниз. Там вы и найдете девятнадцатую Авторскую Статуэтку Дэвида Лоусона. Когда вы ее возьмете, в этом помещении начнут работать Скрытые Пушки. Осторожно взлетайте обратно наверх и воспользуйтесь Телепортером на уровень «Гробница Фараона Рамзеса».

«Пустынный Лагерь Рабов» (Deserted Slave Camp)— Посещение последнее

Противники: Пантеры, Скорпионы, Осы.

Артефакты: двадцатая Авторская Статуэтка.

Предметы: Полный Заряд Патронов, Полный Заряд Энергии.

Чтобы найти двадцатую Авторскую Статуэтку, вам нужно дойти до того места, где вы подбирали часть радиопередатчика, взорвав стену с отметиной в виде двух норок Скорпионов. Там найдите на полу коридоров, населенных большим количеством Пантер, выключатель. Наступите на него и отправляйтесь обратно в округлые помещения. Найдите то из них, расположенное в северо-западной части, над которым начинается шахта вверх. Влетите в нее, и вы доберетесь до двадцатой Авторской Статуэтки Джо Крусойя.

«Проход Сэлкис» (Selkis Path)— Посещение последнее

Противники: Пантеры, Мумии, Скорпионы, Осы.

Артефакты: двадцать первая Авторская Статуэтка.

Предметы: Полный Заряд Патронов, Полный Заряд Энергии.

Чтобы взять двадцать первую Авторскую Статуэтку, вам нужно дойти до того места, где мы перепрыгивали на последнюю площадку к Верблюду на следующий уровень. Здесь вам нужно взлететь наверх, пройти по туннелю, в котором работает множество Скрытых Пушек, и взять эту Статуэтку Мишеля Пфайфера. Теперь аккуратно спускайтесь вниз и отправляйтесь на Верблюде дальше.

«Нора Сэлкис» (Selkis Burrow)— Посещение последнее

Артефакты: двадцать вторая Авторская Статуэтка.

Чтобы взять двадцать вторую, предпоследнюю авторскую статуэтку, вам необходимо пройти до круговой спиральной лестницы и взорвать стенку колонны, вокруг которой проходит лестница, напротив двери внизу лестницы. Там откроется ниша, в которой находится выключатель. Включите его. Рядом с этим местом опустится часть лестницы. Бросьте туда Гранату — часть стены взорвется, и откроется еще одна ниша с выключателем. Включите его. Наверху лестницы, недалеко от того места, где мы вошли на нее после старта, опустится ступенька. Спуститесь в образовавшуюся нишу, предварительно бросив туда Гранату, чтобы открыть проход по каменному коридору. Двигайтесь вперед по коридору, и вы дойдете до двадцать второй Авторской Статуэтки Трой Джэкобсон, ее нижнего конца.



Арена Килмаата - плацдарм смерти.

«Арена Килмаата» (Kilmaat Arena)— Посещение последнее

Артефакты: двадцать третья Авторская Статуэтка.

Чтобы взять последнюю Авторскую Статуэтку, вам нужно пройти через уровень «Любимое Место Килмаата» на уровень «Арена Килмаата». Не пугайтесь — Повелитель Зла и Королева Смерти, будучи поверженными один раз, не восстанут вновь. Просто прогуляйтесь по территории этих уровней и дойдите до того места, где среди колец на пьедестале находилось тело фараона Рамзеса. Теперь осторожно спуститесь на поверхность этих колец и загляните под то место, где вы вышли на дорожку, ведущую к телу Рамзеса. Статуэтка висит в воздухе прямо под дверью, через которую вы вошли сюда. Аккуратно подлетите к ней и возьмите ее. Теперь поднимитесь наверх, возьмите мумию фараона и отправляйтесь вновь на первый уровень — «Гробница Фараона Рамзеса». Теперь для полноты счастья вам нужно проделать вновь тот же путь до вертолета, который вам уже знаком. Вуаля! Игра окончена, и наш герой может лететь домой. Или остаться и править освобожденным миром. Т.е. играть в игру вечно...

Коды для Game Shark

Ниже мы приводим несколько кодов для Акулы Игр, с помощью которого наш персонаж получит небывалые ранее возможности, соответствующие названию каждого кода. Как пользоваться этими кодами, вы можете узнать из соответствующего раздела нашей книги, посвященного Акуле Игр.

Получение всех артефактов	80084c00ffff
Получение всех символов	80084c02ffff
Получение Гранат Анума	80084be2003c
Получение Огненной Кобры	80084be6003c
Бесконечный Запас Жизненной Энергии	80084bba00c8
Получение всех 8 частей радиопередатчика	80084c06ffff

Послесловие

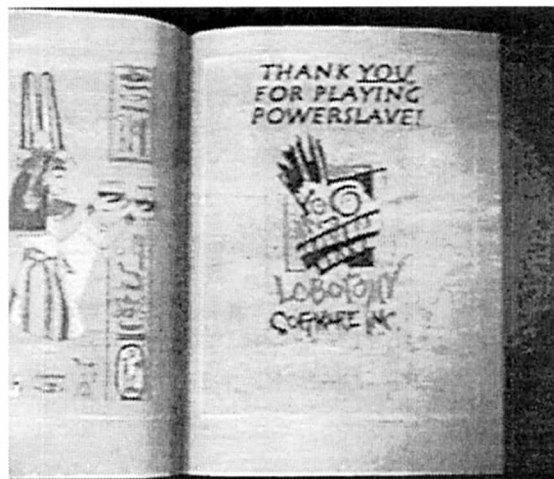
Уффф! Вот, дорогие читатели, мы и закончили столь долгое и очень трудное путешествие к победе над Злом. Можно сказать только одно — если вы дошли до этого места и собрали 8 частей передатчика и все 23 Авторские Статуэтки, вы просто молодец! Честь вам и хвала!

Эта игра действительно очень сложна и требует терпения и настойчивости, без которых ее прохождение будет просто невозможным. Можно закончить играть в нее следующими способами:

1 — Дойти до самого конца, собрав все предметы.

2 — Собрать все 8 частей передатчика, пройти все уровни и добраться до вертолета, но не собирать Авторские Статуэтки.

3 — Пройти все уровни, не собрав все части передатчика и Авторские Статуэтки.



«Хорошая была игра...»



ДИНАМИЧЕСКИЕ ИГРЫ

4 — Забросить игру на первом встретившемся трудном месте.

5 — Забросить ваш любимый компьютер SONY куда-нибудь подальше в озеро или реку, чтобы больше не видеть этой ужасной игры.

Мы надеемся, что вы осилите первый способ, ну а если нет — мы надеемся, что вы ощутили всю красоту и неповторимость этого жесткого игрового мира. Эта игра, в которую иногда хочется поиграть снова.

Спасибо вам, дорогие читатели, что вы прошли рядом с нами этот долгий путь. Мы приложили все возможные усилия, чтобы сделать ваше путешествие доступным и легким. До свидания, и успехов вам в освоении других игровых программ.

SPOT GOES TO HOLLYWOOD

Спот отправляется в Голливуд

ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Производитель Burst
 Издатель Virgin
 Год 1996
 Размер 1 CD
 Размер сохраненной игры 1 блок

УПРАВЛЕНИЕ



СУТЬ ИГРЫ

Прыгай и стреляй, золотые звезды собирай. Псевдотрехмерные приключения знакомого героя - таблетки 7UP по волшебному миру "Фабрики грез".

МОРАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ

В игру рекомендовано играть практически с пеленок, но не забудьте - иногда надо есть.

Изображение



Играть в первый раз



Звук



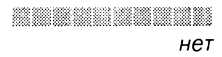
Играть снова и снова



Сюжет/концепция



Играть с друзьями



ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ



зобройно



Уморительные персонажи и монстрики, отличная анимация.



Банально, абстрактно и старо.



Отличная жвачка для детей и ценителей таких игр.



Приключение таблетки пешком по Голливуду является продолжением ранее созданных игр на таких платформах как Dendy, затем Sega, и, наконец, на Sony PlayStation. Обладателей игровой приставки Sony PlayStation приятно удивит трехмерная графика и отлично подобранное музыкальное стереосопровождение игры, по сравнению с последней версией этой игры, сделанной для приставки Sega. Разработчики фирмы Virgin также постарались разнообразить игру множеством противников и препятствий. Также они не забыли напичкать игру секретиками и, за отличное прохождение этапов, дополнительными, увлекательными уровнями-бонусами.

История игры

Посмотрев великолепную заставку перед игрой, вы поймете, что та самая таблетка, которая является основным компонентом при изготовлении вкуснейшего напитка «7 Up», и есть вы. Хипповая, но шкодная таблетка по стечению обстоятельств попадает в кинопроектор и волшебным образом оказывается в Мире Кино. Так как кинопроектор американского производства, да и кинотеатр находится там же, вы попадаете в Мир Кино Голливуда, а это значит, что вас ждут интереснейшие приключения по действующим декорациям самой большой в мире фабрике иллюзий.

Первоочередная задача

На первый взгляд, все выглядит очень просто — собрать как можно больше золотых звезд, очень похожих на те, что замурованы в асфальт с именами выдающихся людей Голливуда, и об которые стирают обувь простые американцы и туристы, гуляя по Бродвею. Сложность заключается в сборе комплекта звезд на каждом из этапов, потому что некоторые из них спрятаны в труднодоступных местах. Всего в игре 17 этапов и 3 уровня-бонуса. На каждом из этапов, включая уровни-бонусы, надо собрать по 5 золотых звезд. Вам предстоит путешествие по трем Странам Голливуда, это: Пиратский корабль (Pirate), Приключения в стране туземцев (Adventure) и Страна ужасов и кошмаров (Horror) (как вы понимаете, перевод в данном месте дан не дословно, а по смыслу, сути этих этапов). Каждый из этапов имеет по несколько подэтапов, некоторые из которых скрытые, попасть в них можно только через секретные ходы, описанием которых мы займемся чуть ниже. Уровни-бонусы открываются только при условии сбора всех золотых звезд на предыдущих подэтапах.

Очередность этапов:

1. Pirate: Swashbuckling Spot; Cannons Ahoy; Treasure Trove; Watery Grave; Terror from the Deep.

Бонусный уровень: The Old West.

2. Adventure: Lost Ruins; Wooden Walkways; Ragin'Raftin'; Minecart Madness; Cursed Temple; Spider's Lair.


Бонусный уровень: Dino Dash.

3. Horror: Grave Danger; Haunted Hallways; Deadly Dungeon; Laboratory Torment; The bell's, the bell's!, Bats in the belfry.


Финальный-бонусный уровень: It's Full of Stars.

Меню игры

Стартовое меню

Состоит из двух пунктов: Start и Option. Перемещение по пунктам осуществляется клавишами **↑** и **↓** крестовины геймпада. Утверждение — кнопкой **START**  или **(X)**.

Start

При выборе пункта Start вы попадаете в под-меню, где увидите три пункта: Continue game, New game и Main menu. Перемещение по пунктам осуществляется клавишами **↑** и **↓** крестовины геймпада. Утверждение кнопкой **START**  / **(X)**.

Continue game — в этом окне меню вы сможете набрать код, ранее записанный вами, и продолжить игру с начала того этапа, где ее прервали. Код состоит из пяти рядов по пять цифр (от 1 до 8 включительно), то есть из 25-и цифр. Перемещение по цифрам кода производится клавишами **↑**, **↓**, **←**, **→** крестовины геймпада, а изменение цифр кнопками **(□)** и **(○)**. Утвердить набранный код вы можете кнопкой **(X)**, а выйти в предыдущее меню — кнопкой с символом **(△)**. Код можно получить только по окончании этапа.



Главное меню игры.


(X) Если вы утвердите набранный код, то перед вами откроется окно этапов. В нем вы прочтете название того этапа, код которого набрали, и увидите, сколько звезд набрано. Также слева и справа от звезд обнаружите стрелки, показывающие возможность перемещения по этапам. Перелистывать поочередно и заходить в этапы возможно только в том случае, если вы собрали ранее хоть одну звезду с того этапа, в который решили зайти или посмотреть его название. Двигаться по окну этапов вы сможете с помощью клавиш **←** и **→** крестовины геймпада.



New game — при выборе этой функции вы начнете игру с самого первого этапа: Swash-buckling Spot.

Main menu — при утверждении этого пункта вы попадете в стартовое меню.

Option

Выбрав функцию Option, вы попадаете в подменю, где увидите четыре пункта: Sound, Music, Configure и Memory Card. Перемещаться по этим пунктам можно клавишами **↑** и **↓** крестовины геймпада. Зайти в пункты Configure и Memory Card вы сможете, нажав кнопку **START**  или **⊗**.

Sound и Music


По вашему усмотрению вы можете отрегулировать относительно друг друга громкость звуковых эффектов и музыкального сопровождения. Делается это с помощью клавиш **←** и **→** крестовины геймпада.

Configure

В этой опции вы сможете выбрать из предлагаемых трех наиболее подходящий вариант управления — Direction и функций действия кнопок — Buttons. Перемещаться и перебирать конфигурации клавиш и кнопок вы можете также клавишами **↑**, **↓**, **←**, **→** крестовины геймпада. Утвердить выбранный вариант и выйти в предыдущее меню надо кнопкой с символом **⊗**. Просто выйти из этого подменю — кнопкой **△**.

Memory Card

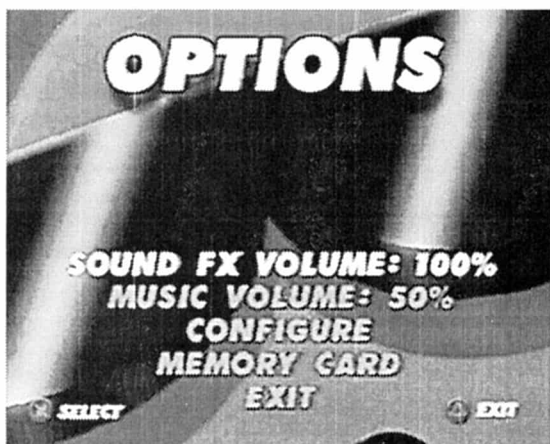
Вход в эту опцию будет бесполезным, если вы не располагаете специальным дополнительным устройством к игровой приставке Sony PlayStation — Memory Card. Если у вас имеется Карта Памяти, то вы можете не утруждать себя вводом длинного кода, а просто за-

писать или прочитать нужный фрагмент игры. Эта опция имеет четыре функции: Load, Save, Delete и Initialize. Перемещаться по ним можно клавишами **↑** и **↓** крестовины геймпада. Выбрать или утвердить какую-либо функцию — кнопкой **START**  или **⊗**.

Load — прочитать ранее записанную игру с Карты Памяти.

Save — записать игру на Карту Памяти. Сохранение содержит 1 ячейку. Это значит, что вы можете записать в эту ячейку последний эпизод (код пройденного этапа) игры.

Delete — удалить ненужный эпизод игры из ячейки Карты Памяти. Этой функцией









Настроечное меню игры.

пользоваться не обязательно, так как при последующей записи предыдущая стирается автоматически.

Initialize — эта функция предоставляет возможность выбрать одну из двух Карт Памяти. Нужна для счастливых обладателей нескольких Memory Card, при одновременному их подключению к Sony PlayStation.

Перемещение и утверждение внутри этих опций осуществляется так же, как и везде, с помощью клавиш крестовины и кнопок /.





Внутриигровое меню

Появляется во время игры после нажатия кнопки , а затем . На ваш выбор предстанут две опции Continue и Quit. Клавиши  и  крестовины помогут вам выбрать одну из них, а кнопка  или  утвердит ваш выбор.











Continue




При вторичном нажатии кнопки  или  вы вернетесь обратно в игру.



Quit

При выборе этой функции компьютер спросит вас еще раз: «Действительно ли вы хотите прервать игру на данном месте?» и предоставит для утверждения две строчки опций Yes и No, выбрав одну из них, клавишами ,  и кнопкой  или , вы останетесь в игре или прервете ее. При положительном утверждении вы попадаете в главное стартовое меню.

Хакерская опция: Cool

Открытие этой опции в стартовом меню позволяет вам заходить на любой из 20-и уровней игры. Для этого необходимо нажать клавиши крестовины геймпада и кнопки с символами последовательно в следующем порядке: , , , , , , , , , .

При правильном наборе кода у вас в стартовом меню должна появиться опция «Cool» — круто. Зайдя в нее, вы увидите две строчки: Open Levels и Exit. Сначала выберите функцию Open Levels и нажмите кнопку , при этом надпись должна поменяться на All Levels Open, затем переместитесь на Exit, нажмите , и вы вернетесь в главное меню. В главном меню выберите опцию Start, а в ней Continue. В Continue, не набирая кода, нажмите еще раз , и тогда все уровни будут для вас открыты. Уровни игры предстанут перед вами в чистом виде, то есть вы сможете зайти в любой, но места для золотых звезд будут пустыми, а значит, звезды не собранными.

Открытие опции All Levels Open имеет еще одну прелесть. В процессе хождения по какому-либо этапу нажмите кнопку  — при этом появится привычная надпись Pause. Но если вы нажмете во время паузы кнопку с символом , а затем вернетесь в игру, то обнаружите, что у вас стало бесконечное количество жизней. На самом деле, их стало 50. Но мы думаем, что этого вполне достаточно для прохождения любого из этапов данной



игры, тем более, что эту операцию можно делать многократно, и у вас постоянно будет немеренно жизней.

🎮 *Специально для любителей трудностей совет: Активизируйте опцию Open Levels, но начните игру с New game. При этом 19 уровней останутся закрытыми, но при прохождении этапов вы сможете воспользоваться в любой момент замечательной функцией 50-и жизней.*

Управление

Перемещается наша таблетка в трехмерном пространстве. Это значит, что кроме простых движений по плоскости она может запрыгивать и спускаться вверх и вниз по рельефу картинки.

Крестовина геймпада

С помощью клавиш крестовины геймпада вы сможете перемещаться в четырех направлениях по картинке на вашем экране: **↑**-вверх; **↓**-вниз; **←**-влево; **→**-вправо. Как было сказано чуть выше, вы можете, зайдя в опцию Options, затем в Configure, затем в Direction, выбрать наиболее подходящий для вас вариант направлений движений таблетки: Iso; Iso 2; Arcade. По умолчанию стоит первый (и описан нами) вариант направлений движений — Iso.

Кнопки с символами

Кнопки с символами: **□**, **○**, **△** и **⊗** выполняют в процессе игры каждая свою функцию.

□ fire (выстрел).

Стреляет наша таблетка маленькими вихрями. Количество вихрей — «патронов» в игре не ограничено, то есть бесконечно. Некоторые враги убиваются не с одного выстрела, а другие вообще не убиваются (об этом мы расскажем ниже в описании конкретных этапов).

○ кнопка (special).

Приводит в действие специальные способности. Способности будут появляться у вас в процессе хождения по этапам игры и подборе золотых монеток с написанными на них разными буквами. Каждая буква означает определенную способность. Всего в игре их шесть, и обозначены они буквами: «P», «S», «F», «B», «H» и цифрой «3».

Золотая монетка с буквой «P» .

Дает возможность мощной стрельбы. При нажатии кнопки с символом **○** вы будете стрелять красными снарядами, которые обладают увеличенной убойной силой (один вы-

стрел за три обычных). Действие «мощной» стрельбы ограничено (приблизительно около 15 выстрелов), поэтому старайтесь использовать ее против врагов, которых нельзя убить с первого попадания обычным способом.

Золотая монетка с буквой «S».

Защита таблетки. Действует короткое время! При активизации «S» вокруг вас образуется шарообразное защитное силовое поле голубого цвета. Во время действия этого поля вы становитесь неуязвимы к прикосновениям противников и выпускаемым ими всевозможными снарядами, но не предохраняет при падении в «пропасть». Рекомендуем употреблять эту способность при большом скоплении врагов.

Золотая монетка с буквой «F».

Заморозка. С помощью заморозки вы сможете на короткое время превратить любого соперника в ледяной куб, и без труда запрыгнув на него, достичь какой-нибудь высоко подвешенной золотой звезды, а также выстрелить по врагу или предмету с этой ледяной глыбы. В каждой «F» по три заморозки. Можно собрать несколько золотых монеток с буквой «F», тогда количество заморозок будет равно трем умноженным на количество монеток. Встречаются золотые монетки с буквой «F» только на этапах, где они необходимы для полного завершения данных этапов.


Золотая монетка с буквой «B».

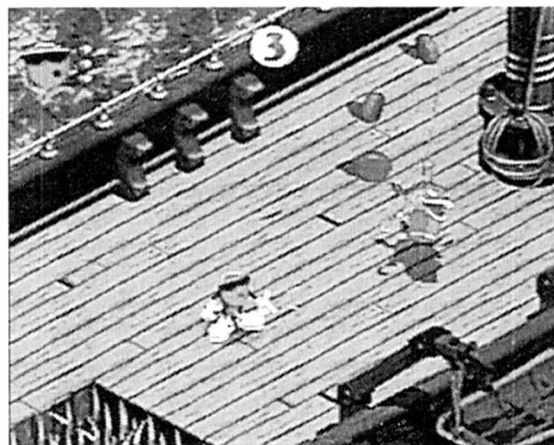
Бомба с часовым механизмом. Взрывается через 3-4 секунды (время достаточно, чтобы отойти на некоторое расстояние) при установке бомбы рядом с препятствием или противником. В каждой золотой монетке с буквой «B» — одна бомба. «Взрывные денежки» находятся на этапах, где не обойтись без употребления таймербомбы. Так же как и «заморозка», имеет свойство накапливаться.

Золотая монетка с буквой «H».

Доктор. При подборе монетки с буквой «H» ваше здоровье поправится автоматически до максимального уровня, то есть до трех сердечек.

Золотая монетка с цифрой «3».

Тройной выстрел. Количество выстрелов ограничено (приблизительно 15). Рекомендуем употреблять в местах, где враги нападают «большими кучами». При нажатии кнопки с символом  таблетка будет стрелять обычными маленькими вихрями, но сразу тремя и



«Спецоружием ее, спецоружием!»



ДИНАМИЧЕСКИЕ ИГРЫ

в разные стороны: первый вихрь прямо, второй под углом 45 градусов вправо, третий под углом 45 градусов влево.

⊕ *Надо отметить одну особенность подбора золотых монеток с символами «Р», «S», «F», «З» и «В». Дело в том, что имея в наличии одну из них и подобрав другую, вы теряете первую. То есть, последняя заменяет предыдущую.*

△ (run) бег.

При одновременном удержании кнопки с символом △ и любой из клавиш движений таблетка будет перемещаться по этапу бегом. Бег на некоторых этапах очень полезен. Эту способность передвижения можно употреблять в любое время и в любом месте игры.

⊗ (jump) прыжок.

При нажатии на кнопку с символом ⊗ таблетка будет подпрыгивать на месте. Если одновременно удерживать ⊗ и любое из направлений движения, то таблетка будет прыгать в том направлении, которое вы удерживали, причем длина прыжка зависит от длительности удержания кнопки и клавиши.

⊕ *На последнем этапе — It's Full of Stars — кнопка с символом ⊗ выполняет функцию приподнятия космического корабля над стандартной плоскостью движения (ее не видно потому, что вы летите в открытом космосе). Это приподнимание поможет вам увернуться от некоторых выпущенных в вас снарядов (они пройдут под вами) и обойти препятствия, лежащие в нижней плоскости вашего движения. На этом этапе аналогичную функцию дублирует клавиша **R1**.*

Предметы

На вашем пути будут попадаться всякие полезные предметы, о некоторых мы хотим немного рассказать.

Красные таблетки

Очень похожи на нашего главного героя, только без очков. При наборе 100 штук прибавляют одну целую жизнь.

Большие красные таблетки

При их подборе прибавляют к количеству набранных вами таблеток не одну, а сразу пять штук.



Светящиеся синеватым ореолом красные таблетки

Подбирать их желательно в порядке их высвечивания. Тогда, кроме обычного прибавления к количеству таблеток, при подборе последней светящейся, рядом появится какой-нибудь полезный предмет.

Деревянные небольшие бочки

Будут попадаться на вашем пути в великом множестве в путешествии по стране пиратского корабля (Pirate). Разбиваются одним обычным выстрелом. Содержат в себе в основном красные таблетки, а также другие полезные предметы, но в некоторых прячутся враги (чаще всего не очень опасные — зеленые колючки).

Глиняные зеленоватые бочки

Содержат в себе то же, что и деревянные бочки, но впервые повстречаются вам при вхождении в Страну Туземцев (Adventure) и будут попадаться на протяжении всех этапов этой Страны.

Черные амфоры

Заменяют функции глиняных бочек при приключениях по Стране ужасов и кошмаров (Horror).


Золотая монетка с изображением главного героя

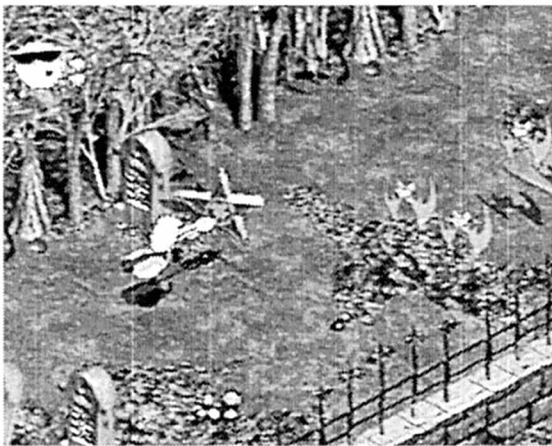
Находятся в деревянных и глиняных бочках, черных амфорах, а также в труднодоступных местах и секретных комнатах. Каждая найденная вами золотая монетка с изображением таблетки в черных очках прибавит одну целую жизнь.

Золотые монетки с символами «Р», «S», «F», «В», «З», «Н»

Обычно спрятаны в деревянных и глиняных бочках, а также в черных амфорах, но иногда появляются при последовательном собирании красных таблеток с голубым ореолом и при распаде некоторых противников. Также могут находиться в секретных комнатах различных этапов. Их назначение и способ употребления вы прочли выше.

Большие деревянные ящики с надписью Push

Встречаются в стране пиратов (Pirate), и их, как вы понимаете, надо двинуть. Двигать их можно только в двух направлениях: толкая от себя (подойти вплотную и продолжать нажимать на клавишу движения в том же направлении) или на себя (также подойти вплотную и удерживать одновременно кнопку с символом  и клавишу движения). Под этими ящиками скрываются дыры в палубе, в которые можно проникнуть и попасть в скрытые комнаты или открыть новые этапы. Также ящики можно использовать в качестве дополнительной возвышенности, для достижения какой-либо цели.



«И на кладбищах растут звезды.»

Подвешенные сетки со всяким хламом

Встречаются на разных этапах в Стране пиратов. Польза от них заметна только после того, как вы сможете сбить ее выстрелом. Сетка, упав, проломит в палубе дыру, а следовательно, появится вход в скрытые комнаты или этапы.

Золотые звезды

Хранятся в скрытых местах на каждом этапе в количестве 5 штук, но часто встречаются просто висящими на вашем пути. Пользы никакой не приносят, как было сказано выше, идут в процентный зачет комплектации игры,

а также, при наборе полного комплекта в ваших путешествиях по Странам Мира Кино, открывают бонусные этапы после каждой Страны.

Кинохлопушки

Будут попадаться вам на всех этапах без исключений. Выполняют функцию закрепления позиции на данном этапе. То есть, если вы пройдете часть этапа до такой кинохлопушки и проследуете дальше, а там потеряете жизнь, то начнете этап не с самого начала, а с места расположения хлопушки.

Средства телепортации

К ним относятся цилиндры-телепорты и двери-телепорты.

Цилиндры-телепорты

Выглядят соответственно своему названию и имеют прозрачный голубовато-серый цвет. Встречаются в самых различных местах на протяжении всей игры. При заходе в цилиндры-телепорты вы попадаете в самые неожиданные места, где можете собрать дополнительные жизни, красные таблетки, большие красные таблетки, золотые монетки с символами, золотые звезды, а также перейти на другой скрытый этап. В некоторых случаях время присутствия в «цилиндрах» ограничено.

Двери-телепорты

Всегда открыты, они белого цвета, и изображена на них маленькая золотая звездочка. Вход в такую дверь означает выход из данного этапа и переход в следующий. В некоторых этапах по две двери-телепорта — это означает, что у данного этапа два перехода в разные этапы



и вам, чтобы попасть в другой, придется пройти данный этап еще раз и окончить его заходом в другую дверь-телепорт. За немногими дверьми-телепортами имеются продолжения этапов. Чаще всего в этих продолжениях скрыты недостающие для комплектации звезды.

Препятствия и противники

Основными препятствиями на разных этапах игры будут ямы с острыми кольями или копиями. При попадании в такую яму у вас отнимается одно сердечко, поэтому их надо обходить стороной или перепрыгивать, если это возможно.

Полная потеря одной жизни вам обеспечена, если вы попадете в пропасти, встречающиеся на некоторых этапах очень часто. Их надо преодолевать исключительно прыжками.

Вообще-то препятствия очень разнообразны, и мы решили описывать их в каждом этапе отдельно в пункте «Препятствия».

Противники так же, как и препятствия, очень разнообразны. Но даже на самых жутких этапах они привлекательны и смешны. Для каждой из трех Стран характерны свои основные противники. Их мы решили описать в разделе «Основные противники» в начале описания каждой Страны. А других врагов, встречающихся на этапах этой Страны, внутри описания самих этапов.

Вид игрового экрана

Перемещается наша таблетка практически все время перед вашими глазами посередине игрового экрана. За редкими исключениями таблетка может зайти за бочку или какой-нибудь ящик и тем самым исчезнуть на короткое время из поля зрения. При подборе любой красной таблетки или золотой монетки с символом в правый верхний угол на ваш экран выводится информация о наличии у вас в данный момент: количество жизней (максимальное количество, выводимое на экран — 9, если у вас накопилось больше жизней, то при потере жизни цифра «9» не будет изменяться до тех пор, пока у вас действительно не останется 9 жизней); количество набранных вами красных таблеток; единиц здоровья (их не так много, всего три сердечка) и последняя подобранная золотая монетка с символом спецвозможности. Эта информация появляется также при потере жизни или сердечка. Короче, она будет постоянно появляться во время хождения по этапам игры при всех количественных изменениях информации, содержащейся в ней.

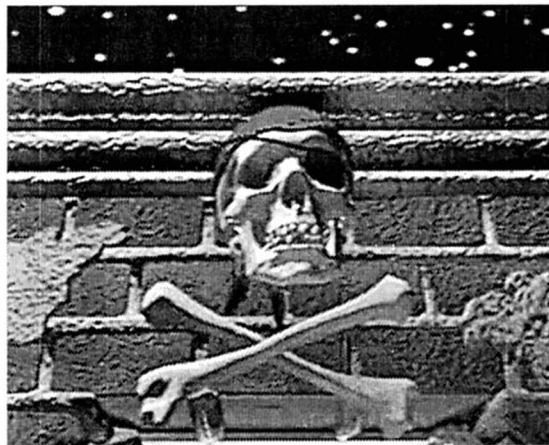
Описание прохождения этапов игры

Страна Пиратов (Pirate)

Верхом на киноленте вы пролетите под громадным мостом, не имеющим начала и конца, и от удивления свалитесь прямо на палубу парусного корабля, на грот-мачте которого гордо развевается черный флаг с черепом и костями. Таким образом вы попадете на пиратский корабль, который содержит в себе пять первых этапов ваших приключений по Миру Кино Голливуда, причем два этапа — скрытые, и попасть в них не так просто.

Последовательность этапов

1. Swashbuckling Spot.
2. Cannons Ahoу. В середине этого этапа есть скрытый ход, проникнув в который, вы сможете открыть доступ к этапу Treasure Grove. Чтобы закончить этап Cannons Ahoу, вам придется начать его сначала и дойти до белой двери-телепорта данного этапа.
3. Treasure Grove. Также имеет скрытый ход на этап Watery Grave, поэтому вам придется повторить аналогичные действия с этапом Treasure Grove, также как и при прохождении этапа Cannons Ahoу, чтобы собрать все звезды на уровне Treasure Grove.
4. Watery Grave
5. Terror from the deep.



«15 человек на сундук мертвеца. Ио-хо-хо, и бутылка рома.»

Основные противники

К основным и наиболее часто встречающимся противникам в Стране Пиратов можно отнести зеленых колючек, синих колючек, разноцветных крабов, желтоклювых альбатросов.

Зеленые колючки — медлительный, неопасный противник. Убивается с одного выстрела маленьким вихрем. Часто прячутся в деревянных бочках поодиночке, но встречаются в открытых бочках (без крышек) во множественном числе, правда, выпрыгивают из бочки по одной с небольшим интервалом. Если долго стоять рядом с такой бочкой и не убивать зеленые колючки, то можно дожидаться, что их навпрыгивает очень много, и тогда с ними будет трудно справиться.



Синие колючки — так же как и зеленые, очень медлительны, но при своей гибели взрываются и выпускают в четыре стороны синие шипы, попадание которых так же отнимает одно сердечко здоровья, как и соприкосновение с противником. Убиваются с одного попадания простым выстрелом.

Разноцветные крабы — появляются из квадратных деревянных ящиков, двигаются быстро как вдоль, так и поперек экрана. Убиваются с двух попаданий обычным выстрелом, но лучше их перепрыгивать или пробежать мимо. При прикосновении отнимают одно деление здоровья.

Желтоклювые альбатросы — будут мешать вашему продвижению в третьем измерении, то есть на возвышенностях: бочках, ящиках или подъемах палубы. Летают альбатросы так же медленно, как прыгают зеленые и синие колючки, что совсем не свойственно их названию. Убиваются с двух попаданий простым выстрелом. В некоторых местах их можно, заморозив, использовать в качестве средства достижения какой-нибудь полезной цели.

Описание этапов Страны Пиратов

Swasbuckling Spot

Как было сказано выше, первый этап вы начнете на верхней палубе пиратского корабля. Кроме обычных препятствий и противников, встречающихся в Стране Пиратов, вам попадутся стреляющие пушки и щупалец осьминога. Через стреляющие пушки можно перепрыгнуть или пробежать мимо них. Также следует поступить и с щупальцем осьминога, так как его невозможно подстрелить. В остальном этап не составляет никаких трудностей в прохождении.

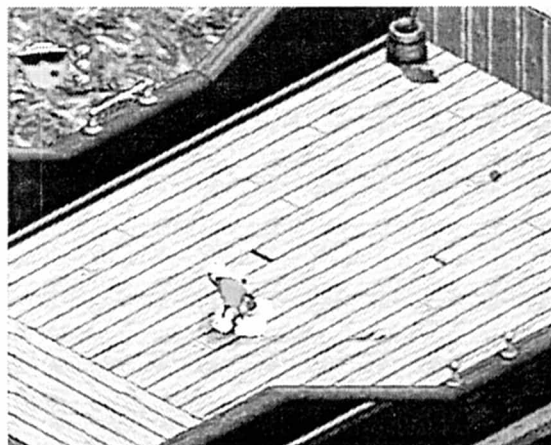
⊕ *Не прыгайте за борт корабля — это равносильно падению в пропасть.*

Расположение золотых звезд:

1. Звезда находится в столбике-телепорте в маленькой комнате под верхней палубой. Подобрать ее можно, немного подпрыгнув, так как она висит на некотором расстоянии от пола.

2. Звезда висит по центру палубы на вашем пути.

3. Звезда находится в столбике-телепорте в помещении трюма. Там вы обнаружите светящиеся таблетки, собрав их по очередности высвечивания, вы найдете третью звезду.



Корабль скоро пойдет на дно, где много осьминогов и водолазов.




4. Звезда также висит в комнате под верхней палубой, попасть в которую можно, подвинув ящик с надписью Push. Под ним вы обнаружите дыру. Прыгайте туда смело.

5. Звезда вращается перед самой белой дверью-телепортом — взять ее не составляет никакого труда и после этого перейти в следующий этап.

Cannons Ahoy

Этот этап является продолжением первого этапа Swashbuckling Spot. Вы немного продвинетесь к корме пиратского корабля и будете одолевать его середину. К врагам, встречающимся на первом этапе, прибавятся матросы-гусеницы, которые кидаются маленькими бочонками. Бочонки можно подбить с одного попадания обычным выстрелом, а самого матроса-гусеницу с трех раз. К препятствиям же прибавятся бочки, катающиеся вдоль и поперек палубы. Их можно легко перепрыгнуть или пробежать мимо. Этот этап имеет ход на вторую, нижнюю палубу. Если в него зайти, то вы окажетесь на этапе Treasure Trove. Этот ход необходимо пробить сеткой с хламом, висящей недалеко от первой звезды. Для этого надо подвинуть ящик с надписью Push, и выстрелить по сетке с хламом, стоя на этом ящике. Она, упав, пробьет дырку в верхней палубе и образует проход.

 *На ваше усмотрение: вы можете пройти в этап Treasure Trove и одолеть сначала его (кстати, в нем тоже есть скрытый ход на другой этап), а потом вернуться в начало этапа Cannons Ahoy и дойти до конца, собрав при этом все звезды. А можете поступить наоборот: вначале собрать звезды на этапе Cannons Ahoy, а затем, начав его заново, дойти до скрытого хода и перейти в этап Treasure Trove. На конечный результат игры это никак не повлияет.*

Расположение золотых звезд:

1. Звезду надо подбирать в прыжке с ящика с надписью Push, предварительно подвинув его для удобного прыжка.

2. Звезда берется в прыжке с трамплина, когда вы будете ехать верхом на пушке. Клавиши и кнопки геймпада будут выполнять те же функции, что и при ходьбе. Разница заключается в том, что времени на раздумье будет поменьше, и вам нельзя будет повернуть назад, так как картинка игрового эпизода медленно, но постоянно движется за вами.

3. Звезда находится в столбике-телепорте. Вам придется также заехать в него верхом на орудии.

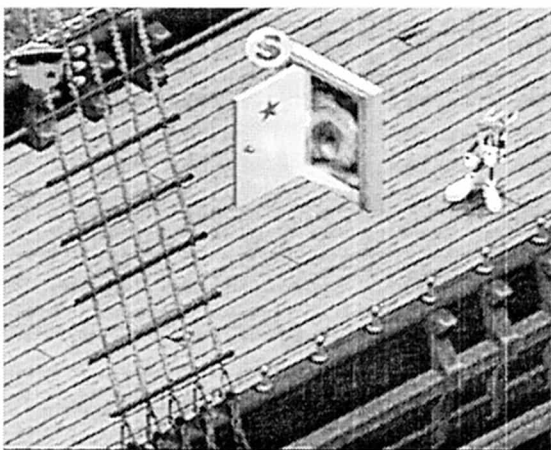
4. Звезду надо брать в прыжке с ящика Push. Она висит над ямой с шипами и рядом с бочкой, с постоянно вылезавшими оттуда зелеными колючками. На колючки не стоит обращать внимания, а действовать надо быстро и четко.

5. Звезда находится у двух разноцветных крабов, постоянно выползающих из деревянных ящиков, но под звезду надо подвинуть ящик Push и, только прыгнув с него, вы сможете ее подобрать.

Treasure Trove

Вторая, нижняя палуба. Здесь вы обнаружите хранящиеся съестные припасы пиратов, следовательно, к вашим противникам прибавятся матросы-охранники с саблями, крысы и, как ни странно, ракушки. Матросы-охранники двигаются очень медленно и убиваются с двух попаданий, но после смерти предыдущего тут же вылезает следующий откуда-то снизу из квадратного отверстия в палубе, поэтому их лучше не трогать и проходить мимо. Крысы вообще сидят на одном месте, но при приближении к ним начинают кидаться кусочками еды. После трех бросков успокаиваются на короткое время. Убиваются с трех попаданий. Некоторые крысы сидят в квадратных деревянных ящиках. Они не убиваются, но и не наносят вам никакого вреда. Скорее наоборот. Там где наваленная поперек еда преградит вам дорогу, пододвиньте крысу в ящике поближе к ней. Она прогрызет вам проход, и вы сможете продолжить свой путь. Ракушки плюются жемчугом, причем делают это с перерывом через три плевка. Убиваются только в раскрытом состоянии, то есть во время плевка, тремя выстрелами. Если стоять напротив них и непрерывно стрелять, то вы заметите, что жемчуг, вылетающий из ракушек, тоже подстреливается маленькими вихрями, причем с первого попадания.

На этом этапе есть тоже скрытый проход на другой этап. Этот проход более длинный, чем на этапе Cannons Ahoy. Он находится чуть дальше того места, где вы подберете третью звезду. А именно, в небольшой щели между ящиками, где сидит на возвышении одна крыса, а рядом с ней бочка, со спрятанной в ней золотой монеткой с символом «Н» (поправка здоровья). Убив крысу и разбив бочку, прыгните в эту щель, и вы окажетесь на третьей нижней палубе. Там перед вами будет прозрачный пузырь, а вместо досок палубы — сплошная яма с шипами. Прыгните в пузырь и, применяя клавиши движения, перелетите на нем до нормальной поверхности палубы, не забывая при этом собирать красные таблетки. Поторопитесь, потому что пузырь по истечении некоторого времени лопается. Там вы обнаружите столбик-телепорт, войдя в который, окажетесь на второй нижней палубе. А также вы увидите еще один прозрачный пузырь, висящий над ямой с шипами. Если не заходить в столбик-телепорт, а прыгнуть в пузырь и пролететь на нем до следующей безопасной поверхности, то там вы обнаружите дыру, войдя в которую, окажетесь на этапе Watery Grave.



Дверь в иное измерение.


Проходя этап Treasure Trove, вы сможете собирать звезды, как вам заблагорассудится. А лучше повторить маневр прохождения двух этапов так же, как на уровне Cannons Ahoy.

Расположение золотых звезд:

1. Звезда находится в дыре, закрываемой третьей от начала этапа ракушкой.

2. Звезда в маленькой комнате, попасть в которую можно через столбик-телепорт.

Звезда появится после того, как вы соберете по очереди светящиеся таблетки, пропрыгав по столбикам из ящиков.

 Если вы нарушили очередность подбора светящихся таблеток, то вам придется выйти и снова зайти в данное место и снова попытаться собрать «светлячков» в нужном порядке.

3. Звезда находится также в небольшой комнате, проникнуть в которую надо через столбик-телепорт. Там вы увидите высоко висящую звезду, три деревянных бочки и летающего по периметру комнаты желтоклювого альбатроса. Интересно, как он туда залетел? Разбейте сначала бочки. В них вы найдете замораживающие снаряды. Затем дождитесь, когда альбатрос будет подлетать к звезде, и заморозьте его. Он, превратившись в ледяной куб, станет отличной платформой для достижения цели.

4. Звезда очень труднодоступная. Находится под второй палубой в комнате, вход в которую надо пробить сеткой с хламом, висящей так высоко, что ее почти не видно. Сетка висит чуть ближе того места, где вы двигали ящик с крысой-помощником, там же летает альбатрос и ходит рядом матрос-охранник. Чтобы сбить сетку с хламом, необходимо иметь при себе замораживающие снаряды. Сначала прыгните на ящик, из которого вылезают матросы-охранники. Потом дождитесь, когда альбатрос подлетит в вашу плоскость стрельбы, и заморозьте его (это самое трудное). Прыгните на ледяной куб и сбейте прыжком выстрелом сетку с тяжестью.

5. Звезда находится в трехступенчатой комнате в дыре, скрываемой ящиком Push. На первой ступеньке, где вы окажетесь, как только провалитесь в дыру, будут стоять деревянные бочки со спрятанными в них красными таблетками. Разбив эти бочки, подойдите по этой ступеньке к самой дальней от вас бочке, стоящей на второй ступеньке, и в прыжке разбейте ее. Прыгните на ее место и, развернувшись, расстреляйте оставшиеся на второй ступеньке бочки. Стреляйте без перерыва, так как в оставшихся бочках притаились зеленые колючки. Затем подойдите ко второй, ближней к вам бочке, стоящей на третьей ступеньке. Выстрелив в нее, вы обнаружите там красную таблетку. На это место можно легко запрыгнуть и достать звезду.

Watery Grave

Проникнув на этап Watery Grave, вы попадаете на самую нижнюю палубу пиратского корабля, а точнее, в трюм. В трюме корабля пираты складывают награбленные сокровища. Их накопилось так много, что под их тяжестью корабль просел и дал течь, поэтому трюм наполовину наполнился морской водой, и вашему продвижению вместо привычных ям с шипами будут преграждать путь водные препятствия. Для продвижения вперед годятся любые средства — будь то небольшие островки или плавающие ящики и деревянные боч-



Добро пожаловать на бонусный уровень!

ки или электрические угри и морские котики. Привычных противников здесь вы не встретите. Их место займут акулы, сундуки с золотом и слоники на невысоких пьедесталах. При приближении к противникам они активизируются и начинают нападать или обороняться. Акула высовывает нос, а через несколько мгновений пытается проглотить таблетку. Убивается с трех раз, но стрелять надо по носу акулы. Сундуки с золотом начинают выплевывать монетки, норовя попасть по вам, или мешают своей стрельбой продвижению вперед. Убиваются с трех попаданий, а монетки подстреливаются с первого раза. Слоник

на пьедесталах — противники посложней. Стреляют из хобота водными зарядами поочередно в трех направлениях. Подбиваются тоже с трех выстрелов, но проще проходить мимо них на безопасном расстоянии. Сложность этапа заключается не в противниках, а собственно в его прохождении. По времени он не ограничен, поэтому проходите его не торопясь, тщательно проследив курсирование плавающих бочек и тонущих ящиков, а также перезарядки электрических угрей. Промахнувшись в прыжке на любое средство передвижения и попав в воду, вы можете, находясь в воде, нажать еще раз кнопку прыжка и попытаться выпрыгнуть на сухое место. При этом вы потеряете всего одно сердечко здоровья.

Расположение золотых звезд:

1. Звезда находится в отделении трюма, попасть в который можно через столбик-телепорт. Здесь надо пропрыгать по морским котикам (достаточно прыгнуть на первого ближайшего к вам и он, а потом и остальные, подкинут вас в нужном направлении), а затем подъехать на плавающей бочке (передвигается она в нужном направлении, если вы будете перебирать ногами в противоположную сторону) к островку с сокровищами, среди которых есть и звезда.

2. Звезда висит над водной стихией, чуть в стороне от центра движения. Добраться до нее можно на плавающей бочке, немного вернувшись назад.

3. Звезда так же, как и первая, скрыта в комнате с морскими котиками и бочками, проникнуть в которую можно через столбик-телепорт. Там следует повторить те же действия, что и при подборе первой звезды.

4. Звезда находится в продолжении этапа Watery Grave за первой белой дверью-телепортом. Обойдя ее и пропрыгав по тонущим и курсирующим ящикам, вы легко обнаружите звезду. Не возвращайтесь обратно, а продолжайте путь.

5. Звезда находится в отделении трюма, проникнуть в которое вы сможете через столбик-телепорт, стоящий за второй белой дверью-телепортом. До столбика надо добраться

по всплывающим со дна слева от двери квадратным ящикам. Внутри отделения трюма вам надо, поторапливаясь, пройти по плавающим бочкам-транспортерам и подобрать звезду, так как время пребывания в этом отделении ограничено.

Terror from the deep

Одолев середину верхней палубы, вы приблизились к корме, где, в самом ее конце, вас будет поджидать босс-осьминог. Его присутствие вы почувствуете в самом начале этапа. От разгневанного босса будут убегать его подданные и, естественно, мешать вам в продвижении к нему. Кроме того, с неба будут валиться бомбы, взрывающиеся на палубе. К противникам добавятся прыгающие рыбки (убиваются с одного попадания) и рыбки-пираты, болтающиеся в ведре, которое привязано веревкой к мачте. Рыбки-пираты не убиваются вообще, лучше просто пробежать мимо них.

Расположение золотых звезд:

1. Звезда находится в дырке палубы возле третьего бандита, раскачивающегося в ведре.

2. Звезду вы найдете в маленькой комнате под верхней палубой, проникнуть в которую вы сможете через столбик-телепорт. Так вы окажетесь на самом верху пирамиды-горки из деревянных ящиков. На каждом ящике будет лежать красная таблетка. Звезда же находится на нижнем ящике в левой части пирамиды, а столбик-телепорт — в правой. Через него вы можете попасть обратно на верхнюю палубу. В этой комнатке вам будут мешать две красные колючки, которые отличаются от зеленых только непривычным цветом. Еще один совет: передвигайтесь внутри комнатки, только прыгая по ящикам. В противном случае вы можете свалиться в пропасть и потерять жизнь.

3. Звезда находится у первого цветного краба (мимо не пройдете).

4. Звезду получить не так просто, как предыдущие три. Надо отодвинуть ящик с надписью Push, находящийся неподалеку от четвертого бандита в ведре, и проникнуть в дыру палубы, которую не видно из-за стоящих на переднем плане ящиков, утыканных шипами. Из этой дыры вы попадете почему-то не вниз, а на мачту. На верхней перекладине краб будет кидать вниз красные таблетки, а вы должны ловить их. Пропустите хоть одну, и вы окажетесь снова на верхней палубе. Краб кидает таблетки с увеличивающейся скоростью и постоянно немного двигается вдоль мачты, поэтому к нему трудно приспособиться. Только после того, как вы поймаете 30 красных таблеток, краб отдаст вам золотую звезду.

5. Звезду вы сможете получить, если забьете босса-осьминога. Стрелять в него можно, стоя по центру перед ним или смещаясь чуть в стороны. Стрелять надо только в прыжке. При каждом удачном попадании осьминог будет краснеть. Его жизненная сила отображена в виде пяти кружков, находящихся в правом верхнем углу вашего экрана, с его изображением на них. Попасть в осьминога надо очень много раз, и при этом кружки будут постепенно превращаться в черточки. Осьминог обороняется ядовитыми плевками, стреляя ими в разные стороны, а также стучит периодически по доскам палубы, и сверху

начинают валиться бомбы. От ядовитых плевков надо уворачиваться с помощью прыжков, а от падающих бомб отходить в сторону. Перед падением бомб появляются тени на месте их приземления, и поэтому достаточно легко определить места их взрывов.

После победы над боссом пиратов — осьминогом — вы заканчиваете свои путешествия по кораблю пиратов, и кинолента перенесет вас в следующую Страну Мира Кино — в страну туземцев (Adventure).

Если вы соберете полный комплект звезд в стране пиратов, то вам откроется, кроме этапа Lost Ruins, дополнительный этап-бонус The Old West.

The Old West

Название этапа говорит само за себя — Старый Запад, следовательно, вашими врагами на нем будут индейцы и ковбои, и прохождение данного этапа зависит от умения быстро и вовремя прикончить соперника. Короче, крошить всех двигающихся и недвижных врагов, попадающихся на вашем пути. Разновидностей противников не так много, а уже приевшихся разноцветных колючек и рыбок-бандитов вы вовсе не встретите здесь. Наиболее часто по вам будут вести прицельный огонь из дробовиков коровки-ковбои. Убиваются они с первого попадания, при этом превращаются в кусок аппетитной говядинки, а затем этот кусок исчезает или, в свое время, превращается в какой-нибудь полезный предмет. К наиболее опасным противникам мы бы отнесли неподвижно стоящие кактусы — потому что стрельбу из двух кольтов они ведут беспрерывно, часто и в разные стороны. Подбить их можно с трех выстрелов. И после их гибели также могут оставаться полезные предметы, так что не проходите мимо, не расстреляв их. Еще на вашем пути встретятся: тушканчики, бросающие тротилловые шашки, мышонки-ковбои, стреляющие так же, как кактусы, из двух кольтов, и мыши в костюмах индейцев, метящие томагавки. Все они пропадают с одного-трех попаданий. Единственные противники, которых вы не сможете убить — это несущиеся поперечными рядами быки. Их надо перепрыгивать.



Корова пойдет на мясо, кактусы — на текилу.

Расположение золотых звезд:

1. Звезду вы увидите за вторым кактусом, стоящим у левой стороны дороги.
2. Звезда спрятана в деревянной бочке, стоящей также за беспрерывно стреляющим кактусом сразу после первой кинохлопушки.
3. Звезда спрятана так же, как и вторая, за кактусом, только чуть дальше.

4. Звезда находится в бочке, стоящей с правой стороны дороги, сразу после второй кинохлопушки. При подходе к этому месту на вас обрушится просто шквал противников. Здесь удобнее пустить в ход раннее подобранный тройной выстрел.

5. Звезда будет ждать вас в деревянной бочке перед самым завершением этапа, то есть перед белой дверью-телепортом.

Приключения в Стране Туземцев (Adventure)

Просмотрев заставку при входе в страну туземцев, вы поймете, что они настроены не очень дружелюбно, а захопнувшая позади вас решетка из сплетенных стволов бамбука преградит путь к отступлению. Страна туземцев состоит из шести этапов, два из которых скрытых, то есть попасть в них можно из других этапов через потайные ходы. На каждом этапе вас будут встречать разные соперники. Из них можно выделить, пожалуй, только пацанов-aborигенов, кидающихся камнями, так как они будут надоедать вам во многих этапах Страны туземцев. А к препятствиям, не считая ям, утыканных шипами, прибавятся падающие платформы и искусно приготовленные аборигенами различные ловушки. Подробнее о них мы расскажем ниже при описании этапов, содержащих конкретные препятствия.

Последовательность этапов

1. Lost Ruins.
2. Wooden Walkways. Во второй половине этого этапа есть потайной ход на этап Ragin'Raftin'. Собрать золотые звезды на этих двух этапах вы можете, повторив схему действий, как на этапах Cannons Ahoу или Treasure Trove.
3. Ragin'Raftin'.
4. Minecart Madness.
5. Cursed Temple.
6. Spider's Lair.

Основные противники

Как было сказано выше, на многих этапах страны туземцев вам будут надоедать пацаны-aborигены, кидающиеся камнями. С виду они очень забавны. Кость, вставленная в нос, придает им оригинальный вид. Пацаны постоянно подпрыгивают в разные стороны и размахивают руками, по этой причине в них трудно попасть. К тому же, убиваются они с трех попаданий.



А Cool Spot пойдет в расход.

Описание этапов Страны Туземцев (Adventure)

Lost Ruins

В заброшенных руинах вас будут поджидать следующие враги: пацаны-аборигены, бегающие кругами кабаны, большие каменные идолы, извергающие из ротового отверстия огненные выбросы, маленькие каменные идолы, плюющиеся огнем в разные стороны, и ядовитые цветы. Кабаны подстреливаются с одного-двух выстрелов и превращаются сначала в кусок бифштекса, а затем в какой-нибудь полезный предмет. Чаще всего в красные таблетки или в золотую монету с символом «В» (бомба). Больших каменных идолов можно убрать с пути только взрывом, оставив рядом бомбу. Маленькие каменные идолы — опасные враги. Убиваются с десяти простых выстрелов. Ядовитые цветы плюются ядом и к тому же не убиваются совсем. При попадании успокаиваются на короткий промежуток времени, а затем снова принимаются за свое черное дело.

При прохождении больших ям с шипами наступите сначала на каменную плиту с рисунком солнца или полумесяца, и тогда со дна ям поднимутся плиты, по которым можно без опаски пройти.

Расположение золотых звезд:

1. Звезда лежит просто на поверхности сразу после ямы с шипами. Убейте сперва кабана, бегающего по платформе со стороны звезды и постоянно выключающего выдвижные плиты-переправы.

2. Висящую звезду вы увидите над ямой с шипами. Пройти к ней вы можете по коридору за каменным частоколом, вход в который преграждает большой каменный идол. Пройдите чуть вперед и убейте кабана. В нем спрятана бомба. Вернитесь обратно к каменному идолу и взорвите его. Через освободившийся проход пройдите к краю ямы с шипами. Там вы наступите на плиту с рисунком полумесяца, и под звездой поднимется платформа из четырех плит с такими же рисунками.

3. Звезда также висит над ямой с шипами. Чтобы без вреда для себя взять ее, надо сначала убить пацана-аборигена, кидающего камни чуть впереди, а потом наступить на плиту с рисунком полумесяца.

4. Звезда находится на отдельной платформе в столбике-телепорте, который стоит за большим каменным идолом. Если у вас не осталось при себе взрывчатки, то пройдите немного вперед и убейте кабана, в нем вы найдете спецвозможность «В». На платформе в телепорте собирайте красные таблетки по очередности их высвечивания, только тогда в конце появится золотая звезда.

5. Звезда притаилась за большим каменным идолом. Подорвите его бомбой, и звезда станет легкодоступной.

Конец этапа преграждает большая яма с шипами, середину которой простреливает ядовитыми плевками цветок, стоящий на небольшой твердой поверхности. За этим цвет-

ком вы увидите плиту с рисунком солнца. По поднявшись со дна ямы плитам с рисунками полумесяца дойдите до середины ямы и усыпите цветок. Прыгните на место цветка и нажмите на плиту с рисунком солнца и проследуйте по солнечным плитам дальше в конец ямы. Неподалеку вы обнаружите белую дверь-телепорт, которая перенесет вас в поднебесье на следующий этап *Wooden Walkways*.

Wooden Walkways

Очень красивый этап. На нем вам придется идти по веревочной лестнице высоко-высоко в горах, которые окутаны синеватой дымкой, и перемещаться в пузырях, пролетая в них пропасти между твердыми уступами, под которыми далеко внизу просматривается зеленый ландшафт. Сложность этапа обуславливается сплошными безднами и узкой дорожкой, свалиться с которой проще простого, потеряв при этом целую жизнь. Много досок на веревочной лестнице обветшало. Задерживаться на них долго не стоит — провалитесь. Отличаются они от нормальных — трещинами и более темным цветом. В некоторых местах вы вообще не встретите продолжения лестницы или увидите только боковые веревочки, некогда державшие деревянный настил. Такие препятствия надо преодолевать длинными прыжками или перелетать в прозрачных пузырях. Привычных врагов для страны туземцев вы здесь не встретите. На вашем пути попадутся огненные саламандры и смешные разъяренные зайцы. Не трудно догадаться, исходя из названия, что извергают из себя огненные саламандры. Убиваются они с пяти попаданий, но можно без труда перепрыгнуть через них (преследовать не будут). Разъяренные зайцы или, подпрыгивая, размахивают лапами, или, находясь на возвышении, кидаются громадными булыжниками. И те, и другие бесследно исчезают с трех попаданий. Шарообразные камни, катающиеся по веревочным переходам вперед-назад, подстрелить невозможно, да и не следует. Через них очень просто перепрыгнуть. В некоторых глиняных бочках вам вместо красных таблеток могут попасться маленькие, но назойливые пауки. Убиваются они с одного выстрела.

Расположение золотых звезд:

1. Звезда расположена немного слева от пути следования на невысокой скале, забраться на которую не составит труда.

2. Звезду почти не видно, так как находится она на небольшом уступе слева, отделенным бездной от основной дороги, рядом с разъяренным зайцем, так же стоящим на другом аналогичном уступе. Прыгнуть на уступ со звездой вам придется почти наобум. Затем уничтожьте зайца и переберитесь на его платформу, а с нее на основную дорогу.




Древний череп скалит зубы, а в земле смеются трупы.

3. Звезду взять совсем не просто. После первой кинохлопушки обратите внимание на две красные таблетки, висящие над пропастью, с правой стороны дороги. Сделайте короткий прыжок (прямо на эти таблетки), и вы попадете в столбик-телепорт. Он перенесет вас на небольшую платформу с прозрачным пузырем. Прыгайте в него смело и летите мимо первого, попавшегося вам на пути, столбика-телепорта. Долетев до второго, вы поймете, что сделали это не зря.


4. Звезду вы подберете, летя под скалой в пузыре, с поверхности которой два зайца кидаются булдыганами. Нужный пузырь появится сразу после второй кинохлопушки.

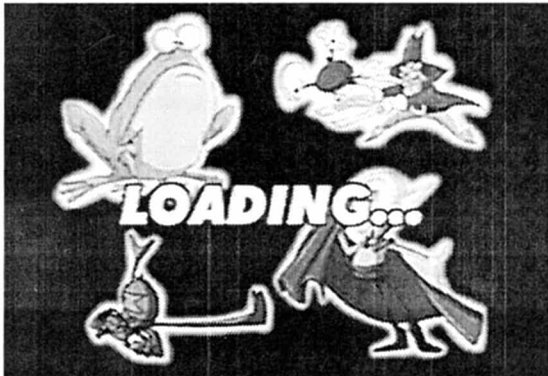
5. Звезда находится за зайцем, стоящем справа на небольшом уступе. Сперва уберите его с дороги, а потом прыгайте за звездой.

Скрытый ход на этап *Ragin' Raftin'* расположен в столбике-телепорте на поверхности той скалы, где вы подобрали четвертую звезду. Попасть на него не так сложно. Надо, летя в пузыре, приблизиться как можно ближе к краю скалы и нажать одновременно кнопку с символом  (пузырь при этом должен лопнуть) и клавишу движения в направлении скалы. Если вы все правильно сделаете, то окажетесь стоящими перед теми двумя зайцами, что кидались в вас булдыганами. Вот и пришло время отомстить. За вторым, некогда разъяренным зайцем вы увидите столбик-телепорт.

Ragin' Raftin'

С невероятной высоты столбик-телепорт перенесет вас на живописную, но опасную реку, название которой не обозначено ни на одной карте мира. Видно, слишком она мала и затеряна в тропических лесах. На этом водном этапе вам придется не только ходить по небольшим островкам и каменным платформам, но и проплыть некоторые расстояния на плотках, так кстати оставленных аборигенами. Во время плавания на плоту клавиши и кнопки геймпада выполняют те же функции, что и при ходьбе пешком. На реке вас дружелюбно встретят: лягушки-рыболовы, полосатые питоны, пираньи, каменные жабы и старые друзья — аборигены, которые сплавляют лес, почему-то утыканный шипами. Лягушки-рыболовы будут преграждать вам путь своими палками-удилищами. Убиваются они с трех попаданий, но, при достаточном умении, мимо них можно проплыть по самому краю реки. Полосатые питоны норовят задеть вас, раскачиваясь на свисающих над водой ветвях деревьев. При первом попадании испуганно сворачиваются на ветках. Как известно, пираньи очень хищные рыбешки. Они едва различимы, потому что плывут под самой поверхностью воды. Подстрелить их можно с одного раза, но только в момент их выпрыгивания из реки. С каменными жабами дела посложней. От их ядовитых плевков вам придется только уворачиваться, потому как стоят они на пьедесталах, и попасть по ним не представляется никакой возможности. Кроме лягушек-рыболовов вам попадутся еще простые, прыгающие по каменным платформам лягушки. Убиваются они с трех обычных выстрелов.

 *При перемещениях по реке вы можете для необходимости прыгать на бегемотиков, но не задерживайтесь на них долго — утонете вместе с ними.*



Мы вас еще не загрузили своими подписями к скриншотам?

Расположение золотых звезд:

1. Звезду вы сможете найти в притоке реки, попасть в который надо через столбик-телепорт. Там, проплыв мимо каменных жаб, вы увидите еще три столбика-телепорта. Заходите в самый крайний справа. Он перенесет вас на русло, где висит звезда.

2. Звезда просто лежит на поверхности реки перед поперечным нагромождением камней. Чтобы взять ее без потери жизни, нужно плыть на плоту в передней части игрового поля. Тогда вы успеете, после подбора звезды, обойти каменный выступ.

☹ Прыгнув с плота на твердую поверхность, вы заметите, что движение экрана сразу прекратилось. Эта особенность игры даст вам возможность немного перевести дух и расслабиться. Так будет во всех случаях, когда вы коснетесь неподвижной твердой поверхности и перейдете на шаг.

3. Звезду можно подобрать, пропрыгав по стаду бегемотиков, а потом сев на плот. Он привезет вас прямо к звезде.

4. Звезда подбирается при езде на плоту после второй кинохлопушки. В очередном столбике-телепорте, сразу после подбора четвертой звезды, вы обнаружите очень много больших и маленьких красных собратьев, собрав которые, сможете пополнить количество имеющихся у вас жизней.

5. Звезду вы можете получить только при последовательном сборе высвечивающихся красных таблеток перед самым завершением данного этапа.

Minercart Madness


Через белую дверь-телепорт из водной стихии вы попадете в алмазную шахту, где окажетесь внутри вагонетки, на которой вам придется ехать на протяжении всего этапа. С помощью клавиш движения вы сможете тормозить и убыстрять скорость вагонетки, а при нажатии боковых клавиш вагонетка будет наклоняться в должную сторону. Также с помощью кнопок (X) и (□) вы можете подпрыгивать вместе с вагонеткой и стрелять из нее. Кнопки с символами (△) и (○) на данном этапе не используются. Вашему движению вперед будут мешать кроты в вагонетках, деревянные барьеры с надписью «Danger», кроты, кидающиеся алмазами, а также сломанные вагонетки, лежащие прямо на рельсах, разрывы рельс и всякий мусор на них. Кротов в вагонетках и кидающихся алмазами подстрелить нельзя, их надо перепрыгивать или объезжать. Деревянные барьеры можно разбивать (с одного выстрела) или перепрыгивать. Все остальные препятствия преодолевают-

ся прыжками. На этом этапе вы встретите разветвления рельс и рядом стрелки переключения направлений. Повернуть стрелку на нужную дорогу можно выстрелом в нее.

Расположение золотых звезд:

1. Звезду надо брать в прыжке на правой дороге, переключив первую стрелку в нужное положение (правое).

2. Звезда находится на левой дороге. Переключите третью стрелку в нужное положение.

 *Далее вам нужно выбрать следующий маршрут езды на вагонетке: на четвертой стрелке вы должны свернуть на правую дорогу и проехать прямо мимо пятой, при этом шестая останется слева; дальше проезжаем прямо седьмую и едем до кинолопушки.*


3. Звезда находится на правой дороге после девятой стрелки.

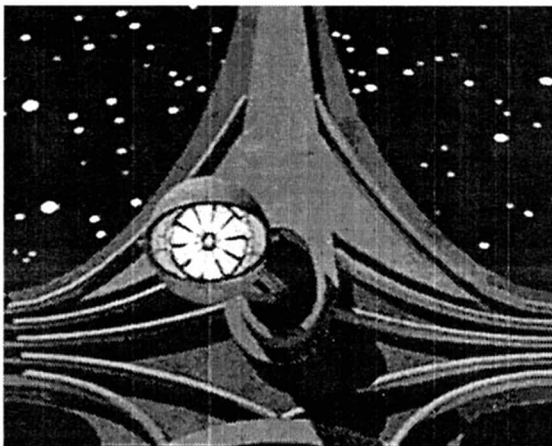
4. Звезда находится на правой дороге после десятой стрелки.

5. Звезда лежит перед самой белой дверью-телепортом, то есть концом этапа. Чтобы добраться до него, делайте точные длинные прыжки через разрывы рельс и сломанные на них вагонетки. Для этого нажимайте, удерживая, одновременно клавишу ускорения движения и кнопку прыжка.

Cursed Temple

На этом этапе вы попадаете в башню к своим старым знакомым — аборигенам. Они постарались в устройстве всеразличных препятствий и ловушек, а также скрытых за выдвигаемыми плитами комнат. Из ловушек и препятствий вас будут поджидать: ямы с шипами; вылетающие из стен стрелы (начинают вылетать, если вы попадете в освещенное с потолка поле, то есть срабатывают от датчиков на движение, роль датчиков выполняют снопы света, идущие с потолка башни и очень похожие на свет от прожектора); колющие из пола копыя; рушащиеся от прикосновения серые плиты (несмотря на это, по ним можно пройти, только очень быстро, так как под ними обычно расположена яма с шипами); боковые прессы с шипами; пауки в глиняных бочках и каменные идолы, выпускающие пауков. Все препятствия, за исключением вылетающих из стен стрел и прессов с шипами, преодолеваются прыжками. А оговоренные препятствия надо проходить бегом. Пауки убиваются с первого попадания, а каменные идолы, выпускающие их, с семи раз.

 *Первую скрытую комнату вы можете обнаружить по красным таблеткам, указывающим путь к стене. Подойдите вплотную и продолжайте движение. При этом плита двинется вовнутрь стены и откроет вам проход. В этой комнате вы увидите большую механическую гусеницу, которая быстро перемещается по комнате, а при попадании по ней выбрасывает таблетки. Стрелять по ней можно до посинения, главное, не прикасайтесь к ней.*



Большой Брат следит за тобой.

Расположение золотых звезд:

1. Звезда находится в скрытой комнате за выдвинутой плитой, где дорога первый раз повернет направо под прямым углом. Красные таблетки следует собирать в поочередной последовательности их высвечивания.

2. Звезда лежит перед поворотом дороги налево рядом с кинохлопушкой.

3. Звезда находится перед второй кинохлопушкой прямо на пути следования, правда, над ямой с шипами.

Пропрыгав по выдвинутым ступеням, вы можете зайти в столбик-телепорт, где найдете жизнь. Рядом с этим местом будут стоять две бочки. В ближней к вам хранится золотая

монетка с символом «3» — тройной выстрел, но появляется она очень высоко, поэтому не разбивайте вторую бочку, а прыгните с нее за золотой монеткой. Тройной выстрел вам пригодится.

4. Звезда находится в потайной комнате за выдвинутой плитой.

5. Звезду вы сможете взять, пройдя по выдвинутым плитам перед самым концом этапа, так как висит она почти под самым потолком.

Выход из этапа составляет небольшую задачу. Постарайтесь решить ее сами. Вам нужно в определенной последовательности нажать на плиты с рисунками солнца, полумесяца, колеса и паука. Если вы решите ее правильно, то ворота, закрывающие выход из этапа, откроются.

Spider's Lair

Последний этап в Стране туземцев — паучий лабиринт. Каждая комната лабиринта содержит по несколько столбиков-телепортов, перемещаясь в них, вы можете легко заблудиться. Поэтому ниже мы дали подробное описание хождения по комнатам лабиринта. Врагов на этом этапе вы встретите таких же, как и на предыдущем. Только пауков здесь намного больше, а в конце вас будет поджидать их повелитель — паучий босс.

Последовательность прохождения лабиринта и сбора золотых звезд:

В первой комнате вы увидите перед собой три столбика-телепорта.

1. Первая звезда находится в первом левом столбике-телепорте. Там вы увидите перекатывающиеся поперек вашего движения камни. Лучше всего пробежать в конец комнаты и подобрать звезду, а затем вернуться обратно к столбику-телепорту и через него попасть обратно в первую комнату.



2. Если вы зайдете в правый столбик-телепорт то попадете в комнату с таблетками. Кроме них там ничего интересного нет.

3. Средний столбик-телепорт перенесет вас в комнату с четырьмя столбиками-телепортами. Сзади вас останется тот, через который пришли, а перед вами будут еще три и два аборигена, кидающиеся камнями. Убейте сначала их, а потом займитесь исследованием столбиков-телепортов.

4. Зайдя в левый, вы попадете в комнату, где увидите вторую звезду. Но она будет не достигаема без потери здоровья, так как между вами расположена широкая яма с шипами. Можно путем потери одного сердечка прыгнуть на шипы, а затем достичь звезды. А можно пройти более сложным, но безопасным путем.

5. Зайдя в правый столбик-телепорт, вы попадете в наклонный коридор с таблетками, в конце которого вас будет ждать третья звезда. Бежать по коридору надо быстро, потому что сзади будет катиться шар-булдыган.

6. Взяв третью звезду и войдя в столбик-телепорт, вы переместитесь в комнату, где все пространство занимает яма с шипами, и только на одиночных платформах будут стоять четыре бочки в которых спрятаны золотые монетки с символами: «З», «Р», «Н» и большая красная таблетка. Подобрал любую на выбор, проследуйте к выходу из этой комнаты. Он перенесет вас в комнату с механической гусеницей, которая в свою очередь имеет два выхода в следующие комнаты.

7. Центральный столбик-телепорт переместит вас в ту же комнату с механической гусеницей.

8. Левый столбик-телепорт (в комнате с гусеницей) перекинет вас в комнату с пауками. Стойте на месте и непрерывно стреляйте. Тогда без особого труда вы поубиваете всех пауков. Затем проследуйте к выходу, который переместит вас в комнату со второй звездой, но с той стороны, где она лежит. Пройдя в столбик телепортации, вы попадете в первую комнату лабиринта (пункт «1»).



«Оставь надежду, всяк сюда входящий.»

9. Столбик, находящийся прямо перед вами, приведет вас в комнату — продолжение лабиринта. Эта комната имеет два выхода и множество пауков. Убейте вначале пауков.

10. Первый выход находится высоко от пола. Добраться до него можно по выдвижным ступеням. Он перекинет вас в комнату с двумя каменными идолами и четвертой звездой. Покончив с пауками, вы легко возьмете звезду и вернетесь через единственный столбик-телепорт, обратно в длинную комнату.

11. Пройдя прямо ко второму выходу, вы попадете также в комнату с пауками и находящемуся прямо единственному выходу, ко-

торый приведет вас на платформу с кинохлопушкой и бочками. Разбив бочки, вы обнаружите там пауков и «спецуху» Тройной выстрел, который очень пригодится вам в борьбе с боссом. Сделав несколько шагов по платформе, вы чудесным образом перенесетесь на платформу с боссом.

12. Битва с паучьим боссом. Платформа имеет квадратную форму с отверстиями для деревянных кольев с одной стороны (где двигается босс) и выпуклыми плитами с другой (где стоите вы). Паук имеет пять единиц здоровья в виде кружков с его изображением в правой верхней части экрана. Обороняется он, выпуская периодически паучков, и ядовитыми белыми плевками. Ваши выстрелы не причинят ему никакого вреда. Они эффективны, как и прежде, против простых пауков. От ядовитых плевков надо уворачиваться прыжками на месте. Победить босса можно следующим образом. Надо подпрыгнуть на одной из трех выпуклых плит три раза и дождаться момента, когда паук повиснет над деревянным колом, готовясь к плевкам. Подпрыгнуть четвертый раз на этой же платформе, и тогда деревянный кол сработает, вонзившись боссу в брюхо. При удачном маневре у него теряется один кружочек здоровья. После гибели паучьего босса к вам на платформу спустится пятая, последняя звезда. Подобрав ее, вы закончите свои приключения на данном этапе и в Стране туземцев.

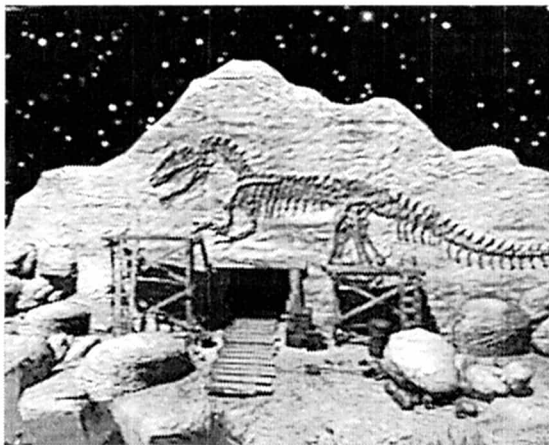
Если вы соберете все звезды в Стране туземцев, то вам откроется, кроме этапа Grave Danger, дополнительный этап-бонус Dino Dash.



А ты не забыл записать пароль?

Dino Dash

На этом этапе вы окунетесь в атмосферу Юрского периода. Следовательно, вашими врагами будут ползающие, бегающие и летающие динозавры. Основным же вашим противником будет гигантских размеров тиранозавр, бегущий за вами по пятам, норовя сожрать вас с потрохами. Удирать от него и преодолевать препятствия вам придется на прикольном трехколесном велосипеде. При езде на нем функции клавиш и кнопок геймпада останутся неизменными, разве что скорость передвижения по этапу прибавится. Препятствий на этапе немного разновидностей. Все они преодолеваются прыжками — будь то ямы с лавой или простые канавы. А вот враги немного разнообразней. К ним мы отнесли ползающих поперек игрового поля стегозавров, летающих и (не к обеду сказано) гадящих птеродактилей и бегущих навстречу одноногих стиракозавров. Этап можно пройти без многочисленного истребления врагов (лучше их обходить или перепрыгивать), поэтому мы не будем уделять внимания их описанию. Две золотые монетки с символами «S» — защи-



Не все динозавры попали в Парк Юрского Периода.

та — вот на что нужно обратить ваш взор. Подбрав их, вы с наименьшими потерями соберете все золотые звезды на этапе и благополучно завершите его.

Расположение золотых звезд:

1. Звезда висит над канавой, наполненной лавой. Подбирается в прыжке.
2. Звезда находится сразу после первой кинохлопушки прямо у земли. Прыгать не надо!
3. Звезда охраняется тремя ползающими поперек экрана стегозавами. Подбирается в прыжке.
4. Звезда висит на небольшой высоте по ходу вашего движения, а именно, над деревянным мостом, у которого не хватает досок. Ко-

роче, мимо не проедете.

5. Звезда подвешена перед мостом над лавой, который кончается прямо перед белой дверью-телепортом.

Страна ужасов и кошмаров (Horror)

Действительно, название страны отвечает само за себя. Где вам только ни придется побывать и какую нечистую силу встретить. И на кладбище, и в доме с привидениями, и в мрачной лаборатории по производству зомби, и в самой преисподней, и в часовой башне великого времени, где вас поджидает босс вампиров — Дракула. Если не верите, то возьмите и проверьте это своими похождениями по этим этапам.

Последовательность этапов

1. Grave Danger. Место действия — кладбище. Средство передвижения — метла.
2. Haunted Hallways. Место действия — дом с привидениями.
3. Deadly Dungeon. Место действия — ад. Средство передвижения — пешком. Этот этап имеет два выхода в разные этапы. Более труднодоступным является Laboratory Torment, так как вход в этап находится под потолком подземелья ада. Чтобы попасть туда, надо в самом конце этапа растянуть мученика и подпрыгнуть на нем до белой двери-телепорта. При этом золотые звезды, собранные вами, на этом этапе сохранятся, но чтобы открыть другой этап — Bell's Bell's, как это ни прискорбно, придется пройти еще раз до конца подземелья ада.
4. Laboratory Torment. Место действия — помещение лаборатории. Средство передвижения — пешком.
5. Bell's Bell's. Место действия — башня часов. Средство передвижения — пешком.

6. Bat's in the Belfry. Продолжение этапа Bell's Bell's.

Основные противники

Врагов в Стране ужасов и кошмаров великое множество. К тому же, на каждом из этапов они разные, поэтому очень трудно их классифицировать. Ну разве что повторяющихся на некоторых этапах летучих мышей, бесов и маски-тыквы.

Летучие мыши — не очень опасные противники, так как летают с небольшой скоростью, но зато, как правило, большими стаями. Убиваются с одного попадания и при распаде ничего не образуют. Некоторые из них излучают кольцеобразные радиоволны, которые так же опасны для здоровья таблетки, как и само прикосновение к мышам.

Бесы — бесы выглядят как бесы. Хвостатые, рогатые, проказливые и выпускают периодически заряды статического напряжения. Убиваются с трех попаданий простым выстрелом или одним красным снарядом. При гибели также не образуют никаких полезных предметов.

Маски-тыквы — будут встречаться на многих этапах Страны ужасов и кошмаров. Куда бы вы ни отошли, норовят догнать и прыгнуть на вас, при этом отобрав одну единицу здоровья. Поэтому, если вы увидели их, сразу же пытайтесь попасть по ним. Убиваются с одного выстрела.



«Страшно, аж жуть.»

Описание этапов Страны ужасов и кошмаров

Grave Danger

На этом этапе вам придется познакомиться с самой нечистой силой, чтобы одолжить у нее на время транспорт — метлу. На ней вы с ветерком пролетите мимо встающих из земли надгробий до самого конца этапа. По пути вам встретятся: многочисленные стаи летучих мышей, а также ворон, неизменный спутник постояльцев подобных мест; голодные до чертиков волки; только что с праздника «Всех Святых» маски-тыквы, а после второй кинолопушки вашему движению будет мешать сам Дьявол, не торопясь летя в том же направлении. В связи с этим палец с кнопки стрельбы убирать не советуем. Мы думаем, что вы, пройдя этот этап, обнаружите небольшую мозоль на большом пальце правой руки. Итак,



«Здорово, сосед!»

черные вороны убиваются с одного попадания. Некоторые из них оставляют синие бомбочки, наткнувшись на которые, вы потеряете одно сердечко здоровья. Голодные волки не убиваются, а после трех попаданий пускаются наутек в обратном направлении. С летающим дьяволом можно разобраться с пяти выстрелов, а вот с каменными, стреляющими в разные стороны надгробиями связываться не стоит. Их лучше побыстрее пролетать стороной. Железные ворота, преграждающие вам путь, со скрипом отворятся, если вы попадете по центру три раза.

Расположение золотых звезд:

1. Звезда находится недалеко от начала этапа, просто у земли.
2. Звезда висит в конце узкого коридора, попасть в который вы можете через столбик-телепорт, находящийся сразу за первой кинохлопушкой.
3. Звезда лежит за железными воротами немного в стороне, после второй кинохлопушки.
4. Звезду охраняют 12 масок-тыкв на участке кладбища, попасть в который вы сможете через столбик-телепорт, находящийся после третьей кинохлопушки. Звезда появится в том случае, если вы подстрелите все 12 масок-тыкв.
5. Звезду вы можете подобрать после удачного сбора поочередно высвечивающихся таблеток.



Зомби и Луна. Романтическая прогулка по ночному кладбищу.

При разбивании черных амфор (они заменяют функции глиняных бочек) вы можете подобрать золотые монетки со спецэффектами тройной стрельбы или поправки здоровья, или защиты. Защиту постарайтесь использовать в местах стреляющих каменных надгробий.

Haunted Hallways

Белая дверь-телепорт перенесет вас с кладбища в мрачный дом с привидениями. Дом действительно мрачный, так как действие происходит глубокой ночью, а свет в комнатах везде погашен. В некоторых местах вы найдете электрорубильники. Выстрелив по ним, вы зажжете свет в ближайших помещениях, но

горит он, к сожалению, короткое время. Поэтому вам придется возвращаться к рубильнику и включать его заново. Вашими врагами здесь будут: крестящиеся привидения; ожившие доспехи; мумии, кидающиеся топорами; летающие по кругу книги, а также бесы и маскиты. Самые трудные соперники — это крестящиеся привидения, так как убиваются исключительно при включенном свете и причем с трех попаданий. При их уничтожении появляются всякие полезные предметы в виде красных таблеток или золотых звезд. Мумий, кидающих топоры, можно забить с пяти раз, а вот ожившие доспехи и летающие книги надо обходить стороной. Еще на этом этапе вы увидите квадратные книжные шкафы. Отодвинув такой шкаф вдоль стены, вы можете обнаружить дыру в ней. А зайдя в эту дыру, вы попадете в комнату, содержащую полезные предметы.

Расположение золотых звезд:

1. Звезда появится после того, как вы убьете двух первых попавшихся на пути крестящихся привидений. Не забывайте, что надо это делать при свете. Двигайтесь от электрорубильника к привидениям бегом, и тогда вы успеете их «замочить».

2. Звезду хранят трое очередных привидений. После того, как вы покончите с ними, зайдите в дыру в стене. Вы попадете в следующее помещение дома — это продолжение этапа. В самом начале его щелкните кинохлопушкой, отметив пройденный участок.

3. Звезду вы обнаружите в потайной комнате. Проникнуть в нее надо следующим образом. Спуститесь с первого лестничного проема и убейте беса. Затем отодвиньте книжный шкаф и зайдите в дыру в стене.

⊕ *Опустившись по второму лестничному проему и убив там беса, вы обнаружите вторую дыру в стене — это продолжение этапа.*

4. Звезду получить не просто. Для этого надо убить четвертую на вашем пути тройку привидений, изрядно побегав при этом к рубильнику и обратно.

5. Звезду хранят в себе последние три привидения.




Сквозь полночь летучих мышей эскадрилья летит насладиться таблеткиной пылью.

Deadly Dungeon

Очень трудный и жуткий этап. Вот где вы можете воочию убедиться, что происходит с теми, кто не употребляет напитка «7up». Кроме уже привычных бесов и масок-тыкв вас будут атаковать ползающие белые кисти рук. Кисти рук движутся по поверхности подземелья хаотично, поэтому в них трудно попасть. Зато подстреливаются они с первого выстрела. Можно пострелять и по норе, из которой они выползают — это их ненадолго успокоит. Ямы

с шипами в аду заменятся на те же ямы, но с ядовитой зеленой жидкостью, попадание в которые не сулит ничего хорошего. Также к препятствиям добавятся: вращающиеся по кругу палицы на цепях; раскачивающиеся топоры; натуральные французские гильотины; катающиеся по полу металлические катки с шипами и ко всему этому адский огонь, постоянно напирющий сзади. Неплохая перспективка, правда? На заднем плане экрана у вас будет видна стена, вдоль которой вы постоянно идете. В ней вы увидите решетки. Приподнять их можно выстрелами в специальные подъемники, расположенные поблизости. Чтобы попасть в комнату за решеткой (смешно, да?), необходимо выстрелить в подъемник 7-10 раз простыми выстрелами или три раза мощными. На этом этапе вы встретите мучеников, распятых на растяжках. Они могут вам пригодиться в достижении какой-нибудь высоко расположенной цели. Прежде чем прыгать на них, как на трамплине, нужно выстрелить в натяжительный механизм (5-7 выстрелов) и растянуть их. Трудность этапа заключается еще в том, что четыре из пяти золотых звезд находятся в потайных комнатах за решетками, нахождение в которых жестко ограничено временем. Учтите, у этого этапа два выхода, и вам придется пройти его два раза, так что немедленно бегите в магазин и запасайтесь лимонадом «7up».

 *Чтобы избежать вызволения масок-тыков на свободу, старайтесь как можно меньше стрелять по черным амфорам. В некоторых местах, чтобы успеть попасть в потайную комнату и не коснуться адского огня, используйте способность таблетки к бегу.*

Расположение золотых звезд:

1. Звезда находится в потайной комнате за первой решеткой. Поднимите решетку и зайдите в комнату. Там нет никаких препятствий.
2. Звезда лежит у двух вращающихся палиц на пути вашего следования.
3. Звезда находится также в потайной комнате, причем на приличной высоте. Чтобы допрыгнуть до нее, вам надо растянуть на растяжках мученика и с него попытаться это сделать.
4. Звезда появится при поочередном сборе высвечивающихся таблеток в следующей потайной комнате.
5. Звезда находится в очередной удлиненной потайной комнате, весь пол которой занимает зеленая жижа. Пробраться к высоко подвешенной звезде можно, только плывя на маленькой каменной платформе, а перепрыгивать через металлические катки с шипами придется, используя мучеников на растяжках.

Laboratory Torment

Секретный этап с промежуточным боссом в конце. Лаборатория по производству зомби является таким же кошмарным местом, как и подземелье ада. К врагам с этапа Deadly Dungeon здесь добавятся жабы, замурованные в стеклянные колбы, и мумии, кидающиеся час-



Помни - кислота разъедает крышу!

Расположение золотых звезд:

1. Звезду добыть не просто. Убейте сначала жабу в колбе, загораживающую проход к решетке. Поднимите решетку и зайдите в боковую комнату. Там вы обнаружите мученика на растяжке и впереди еще одну решетку, ведущую в следующую комнату. Чтобы попасть туда, надо растянуть мученика и, подпрыгивая на нем, стрелять в подъемный механизм той решетки. Если успеете — ваше счастье, а если нет, то придется зайти еще раз.

2. Звезду попытайтесь найти сами. Мы думаем, что, располагая уже накопленным опытом, вам не составит это задание большого труда.

3. Звезда очень труднодоступная. Располагается она в потайной комнате за очередной решеткой. В этой комнате надо собрать таблетки по мере их высвечивания. Трудность заключается в том, что таблетки высвечиваются хаотично, и вам будут мешать при этом четыре мумии, кидающиеся частями тела, и ползающие белые кисти рук, а времени, чтобы спокойно покончить с ними, у вас не будет. Поэтому предлагаем следующий вариант действий. Чуть дальше этой решетки находятся тоже светящиеся таблетки. Возьмите сначала их, и вы подберете золотую монетку с защитой. После отправляйтесь назад к решетке и задействуйте защиту внутри потайной комнаты. Соберите таблетки по очереди и, подобрав золотую звезду и не трогая врагов, выйдите из комнаты через столбик-телепорт.

4. Звезда висит по пути вашего следования над вращающимся длинным, металлическим цилиндром, утыканным по спирали шипами. Взять ее, не потеряв при этом одно сердечко здоровья, практически невозможно.

5. Звезду вы получите после того, когда насытите газами-вихрями лабораторного босса — суетливого и вечно подпрыгивающего мелкого доходягу. Парень конечно мелковат, но крепок. У него пять единиц здоровья, которые вы увидите в правом верхнем углу экрана, и, чтобы убавить их, вам надо попасть по нему как минимум 30 раз, а это не так просто. Разделять поле вашего сражения будет длинный стол, из-за которого доходяга постоянно бросается разного цвета колбами с химическими реактива-

тами тела, и, естественно, зомби. Жаб убивайте смело, так как они загораживают необходимый вам проход, а после их гибели появляются столбики-телепорты с полезными предметами. Убиваются так же, как и мумии, с нескольких попаданий, а именно, с пяти простых выстрелов или с двух мощных. Зомби очень медлительны и исчезают при первом выстреле, но, правда, тут же появляются новые. Единственное облегчение на этом этапе это то, что сзади не будет напирать адский огонь и можно действовать поспокойнее. Нахождение в скрытых комнатах лаборатории здесь также ограничено временем.

ми. Красные и зеленые колбы не очень опасны. Зеленые образуют облако того же цвета, которое со временем бесследно исчезает. А вот после разбивания об пол синих появляются четыре вируса, расползающихся в разные стороны! Свободу вашего движения еще будут ограничивать два тормозных зомби. На них иногда тоже надо обращать внимание. Иногда на их месте после распада появляются золотые монетки с символами «Р» или «З», что очень кстати при борьбе с доходягой. Попасть в него можно только в прыжке и в момент его подпрыгивания.

Bell's Bell's

Вот мы и добрались до башни, где ничто и никогда не изменяется. Только колокольный звон напоминает нам об идущем вперед времени. Этап сам по себе несложный по сравнению с предыдущими. Единственная трудность



Мятник-убийца неутомим, как само время.

заключается в хождении по громадному часовому механизму. Как вы понимаете, перебираться от одного кривошипа к другому ползунку вам придется по узкой, ветхой лестнице, которая вот-вот развалится под ногами. Здесь снова появятся прозрачные пузыри, в которых вы будете перелетать пропасти между механизмами часов. Прежних соперников тут вовсе нет, за исключением вездесущих бесов, и вам изредка будут попадаться одноглазые хранители-часовщики и они же звонари. Убиваются они с пяти попаданий, но лучше их не трогать, а проходить мимо, тем более, что это намного проще, чем их ликвидация. Двигаться по этапу вы будете все время в трехмерном пространстве, поэтому прежде чем прыгнуть на какой-нибудь выступ или маленькую деревянную платформу, вращающуюся вместе с колесом от механизма часов — выстрелите туда, тем самым проверив ориентир к удачному приземлению.

Расположение золотых звезд:

1. Звезда находится на пути следования.
2. Звезда в небольшом ответвлении от главной дороги, на которое вы попадете через столбик-телепорт сразу после первой кинохлопушки. Она появится, если вы успеете собрать поочередно высвечивающиеся таблетки, которые находятся на небольших площадках, разделенных вращающимся колесом с деревянной платформой.
3. Звезду вы можете увидеть, подвешенную очень высоко. Чтобы ее взять, пройдите немного вперед и прыгните с верхней платформы на нее.
4. Звезду взять не так просто. Она лежит на маленькой площадке в потайном месте. Попасть туда надо следующим образом. Пройдите немного вперед и выше того места, где

вы увидите площадку с бесом и столбиком-телепортом. Прыгните на червячный механизм, а с него направо и вниз на эту площадку. Забейте беса и войдите в столбик-телепорт, он перенесет вас на ту маленькую площадку со звездой.

5. Звезда находится в конце червячного механизма перед белой дверью-телепортом.

Bats in the Belfry

Последний этап Страны ужасов и кошмаров по сути ничем не отличается от этапа Bell's Bell's, и является его продолжением. Препятствия останутся теми же, а к врагам прибавятся бесы, кидающиеся огнем на нижние платформы. Убиваются с пяти попаданий простым выстрелом. Чтобы добраться до этих бесов, надо бежать бегом по платформе, в короткие промежутки между их выбросами огня, или использовать защиту, которую вы найдете поблизости в черной амфоре. В конце этапа вас будет с нетерпением ждать король вампиров, сам Дракула.

Расположение золотых звезд:

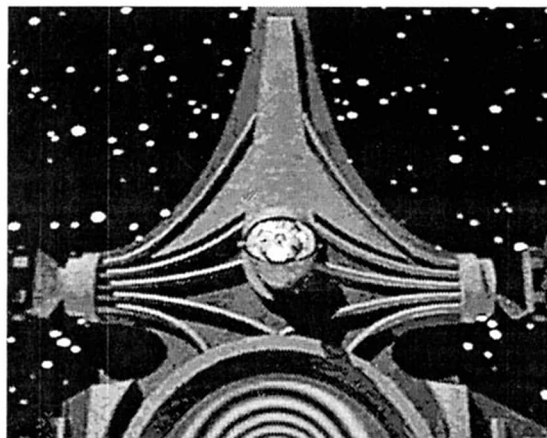
1. Звезда находится на платформе, попасть в которую вы сможете через первый столбик-телепорт. Соберите таблетки согласно их высвечиванию.

2. Звезда лежит на маленькой площадке далеко в стороне от основной дороги. Долететь туда вы можете на прозрачном пузыре. Подобрал звезду, поменяйте пузырь, чтобы благополучно долететь обратно.

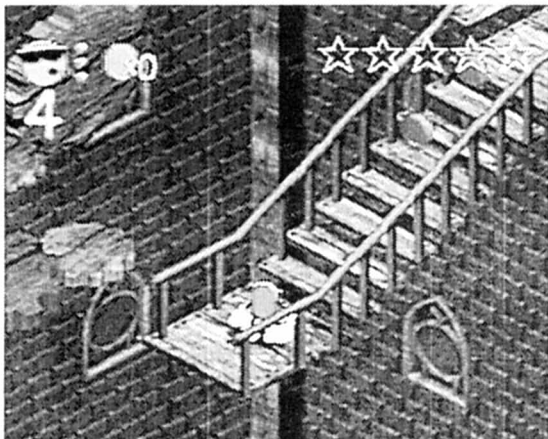
3. Звезда находится в правой стороне у следующей развилки дорог. Чтобы попасть на маленькую площадку, на которой находится звезда и столбик-телепорт, не обязательно прыгать вперед и вниз. Просто шагните в направлении нижней платформы. В столбике-телепорте есть много таблеток.

4. Звезда лежит на пути следования.

5. Звезду вы получите после того, как одолеете графа Дракулу. У него, как и у предыдущих боссов, пять единиц здоровья, которые вы увидите на привычном месте. Каждый кружок здоровья вампира, при вашей удачной стрельбе по нему, будет постепенно превращаться в черточку. Чтобы все пять кружков превратились в черточки, вам надо попасть по Дракуле 50 раз. В графа можно стрелять, когда он находится в любом состоянии. Будь то человек или летучая мышь. Обороняется он, выкидывая самонаводящиеся челюсти, которые ползают по полу платформы, и криками, вызывая на помощь своих собратьев — летучих мышей. Челюсти не убиваются, а самоуничтожаются через некоторое время. Поэтому от них надо бегать. Каждую из летучих мышей, появляющихся с четырех сторон, можно подстрелить с одного выстрела. Место, где происходит ваше сражение — де-



Машина для уничтожения реальности.



Лестница тихо скрипит в долгой ночи.

ревянная, квадратная площадка. Она не имеет перил, поэтому не подходите к самому краю — упадете в бездну, и вам придется начинать битву сначала.

Только вы вздохнете облегченно, покончив со всеми врагами, обитающими на земле, как узнаете, что грозные пришельцы из далекого космоса хотят захватить ее. И вам поручают ответственную миссию разбить врагов в космосе и уничтожить их базу. Но это задание вы получите в том случае, если отличитесь на земле, собрав все звезды на всех предыдущих этапах.

It's Full of Stars

На этапе «Все звезды» вы выступите в роли капитана космического истребителя. И главной вашей задачей будет подбить каждого, кто встретится на пути, а врагов будет немало. Здесь вам попадутся: желтые космокатера, синие и красные бомбардировщики, большие синие истребители, а поверхность вражеской станции будут охранять лазерные пушки. Желтые космокатера и синие с красными бомбардировщики нападают сворой, но зато поражается каждый из них с первого попадания, причем в некоторых могут находиться полезные предметы. Синие и красные бомбардировщики оставляют после себя зеленые бомбы, наткнуться на которые не советуем — отнимается одна единица здоровья. Большие синие истребители поражаются с 10 выстрелов в упор. Стационарные лазерные пушки подбиваются с трех точных попаданий. Препятствиями на этом этапе будут продольные и поперечные металлические конструкции и мощные боковые аннигиляторы. Металлические конструкции очень легко облетаются или перелетаются, а аннигиляторы можно выключить выстрелом по кнопке, расположенной на том же блоке, что и сам излучатель. В конце этапа вас будет ждать верховный командующий пришельцев, сидящий в супер-разрушителе, расстреляв его, вы обезглавите вражеский стан, и они отправятся восвояси.

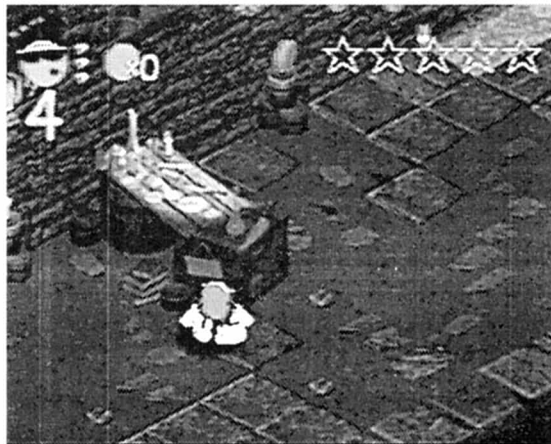
Расположение золотых звезд:

1. Звезда появится при уничтожении пяти желтых космокатеров, идущих по центру прямо на вас.
2. Звезда хранится в первом, попавшемся вам на пути, большом синем истребителе. Покончив с ним, вы возьмете звезду.
3. Звезда на пути следования.
4. Звезду вы отобьете у вторых, попавшихся на вашем пути, двух больших, синих истребителей. Подстрелить надо левый.

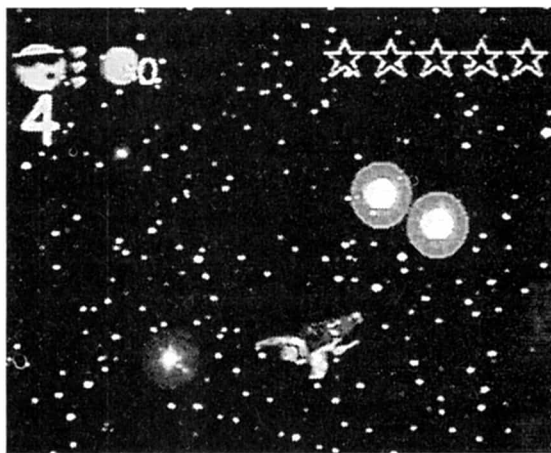
5. Звезду вы получите после победы над суперразрушителем. Название свое этот корабль носит не зря, потому что вооружен он очень хорошо. У него имеется: бомбометательное устройство, два боковых пулемета, блок самонаводящихся ракет, верхний блок из четырех лазерных пушек, носовое лазерное орудие, магнитная пушка. А у вас как было, так и осталось только носовое орудие, но даже с ним вы можете одолеть разрушитель, потому что у вас имеется главный козырь атаки — это внезапность и маневренность. Сначала отстрелите бомбометательное устройство, затем постарайтесь сбить блок самонаводящихся ракет. Потом разрушьте верхний блок из четырех лазерных орудий. Отстрелите поочередно два боковых пулемета и добейте носовое орудие (оно появится после потери суперразрушителем вышеперечисленного оружия). После этого космокорабль встанет на одну ногу и попытается оборониться магнитной пушкой, но стреляет она медленно распространяющимися радиоволнами, и отклоняться от них не составит труда. Продолжайте стрелять в круглый излучатель магнитной пушки. При этом уже неповоротливый одноногий корабль будет постепенно отступать и в конце концов нажмет своей задницей красную кнопку самоуничтожения.

Хотим напомнить вам, что приподниматься и при этом стрелять по оружию, расположенному в верхней плоскости корабля, вы можете с помощью клавиши **(R1)**. Эту же кнопку вы можете использовать и при прохождении самого этапа. Можете пролететь добрую половину этапа в верхней плоскости движения, а опускаться лишь при необходимости подбора какого-нибудь полезного предмета или подлета под поперечную металлоконструкцию.

Одолев суперразрушитель и уничтожив тем самым базу пришельцев, вы благополучно завершите свои приключения по Странам Мира Кино — Голливуду. С чем и поздравляем Вас!



Лаборатория по изготовлению наркотиков.



В космосе темно и пусто.

Пароли и коды

Коды этапов

Цифры кодов совпадают с нумерацией этапов. В данных кодах открыта хакерская опция Cool, поэтому в этапах много жизней, но идут они по мере их открывания, то есть игра начата с пункта New Game.

1. 13842	2. 75622	3. 65122	4. 57314	5. 25283	6. 48314	7. 53528
53363	21557	21557	42611	13815	52745	73146
62215	41321	44321	54636	74678	28523	76846
74211	11531	11531	32571	42151	11152	74672
15367	67888	67888	84632	71888	72784	43115

8. 25283	9. 28352	10. 38352	11. 45241	12. 13187	13. 48314	14. 26624
52348	83418	83418	45566	31683	52745	56862
53746	62521	37521	28767	54665	25523	82524
32572	57422	57422	88422	67842	11152	46322
	16367	16367	16325	64646	72484	51825

15. 57777	16. 15662	17. 74528	18. 14562	19. 84528	20. 24562
35162	41241	31383	83552	31383	83552
88141	82731	15141	42628	12141	47628
82573	41773	41813	77773	41813	77773
48721	44514	61825	35653	31825	35658

Коды этапов при хакерской опции— открыты к доступу все уровни

Коды даны по мере прохождения этапов с учетом полной комплектации золотых звезд. Количество жизней в конкретных кодах на этап колеблется от 9 до 50. Названия этапов мы не пишем, порядок цифр соответствует порядку этапов.

1. 74555	2. 84552	3. 14562	! 4. —	5. 14562	6. 84562	7.! —
36585	66585	63582		83585	83552	
71153	71153	71153		71153	45628	
22223	22223	22223		22223	77773	
68143	68143	68143		68143	35153	





ДИНАМИЧЕСКИЕ ИГРЫ

8. 14562	9. 24562	10. 34562	11. 34562	12. 44562	13. 14562	14. 54562
83555	82552	83552	83552	83552	83552	83552
76153	73153	48153	45653	42623	42628	47628
22223	22223	22223	22223	22223	77773	22223
68183	68143	68153	68153	68153	35653	68153
15. 54562	16. —	17. 64562	18. 74562	19. 84562	20. 24562	
83552		83552	83552	83552	83552	
44628		46628	43628	48628	47628	
72223		77723	77773	77773	77773	
68153		68153	68153	38153	35658	

Двадцатый код является супер-кодом. При его введении открыты все уровни, и собраны все золотые звезды на этапах.

Просмотреть видеоролики

Войдите в Cool Menu и перейдите в экран выбора уровней. Нажмите и удерживайте , а затем нажмите **START** .



Спот отправляется в Голливуд.



ГОНКИ

Кто же не любит прокатиться с ветерком по хорошей дороге? Педаль газа вдавливается до упора в пол, стрелка спидометра неуклонно движется к краю шкалы, дорога стремительно уносится вдаль. Но в реальной жизни быстрая езда чревата досадными неприятностями: в лучшем случае — пристальным вниманием инспекторов ГАИ, жаждущих слегка поправить свое финансовое благополучие, в худшем — столкновением с каким-нибудь неподвижным препятствием, например, с фонарным столбом, яркая вспышка боли и мрак небытия. К тому же, в нашей стране автомобиль и по сию пору остается роскошью, а средством передвижения по-прежнему считаются метро и прочий общественный транспорт. Впрочем, машина может быть не только роскошью и не только средством передвижения, она может быть и гоночной. Эту специальность автомобиль освоил чуть ли не с момента своего возникновения (10-15 км/ч). Фактически все виды автотранспорта, за исключением слишком уж специфических, типа асфальтовых катков, погрузчиков и электрокаров, со временем вышли на гоночные треки. И нет ничего удивительного в том, что гоночный автотранспорт (и не только автотранспорт) прочно вошел в компьютерные игры с момента их возникновения.

Первые электронные гонки появились в достаточно отдаленные времена (примерно середина восьмидесятых) на игровых автоматах. Выглядели они, по нынешним меркам, весьма невзрачно — плоская как блин местность, весьма условное изображение соревнующихся гоночных автомобилей или мотоциклов. Но у этих игр было одно немаловажное достоинство — захватывающий азарт. Игрок с глазами, остекленевшими от напряжения, стремился вписаться в извилистые повороты и подсесть при этом нахального противника, вдавливал до упора клавишу газа, когда на горизонте показывался долгожданный финиш. А самое главное достоинство игры — огромное удовольствие, которое испытываешь, обгоняя соперника, оставляя его далеко позади. Чуть ли не до слез обидно, когда коварный враг обгоняет тебя перед самым финишем, буквально на последних метрах. Разумеется, гонки пришли с автоматов и на домашнюю игровую технику, в тот момент, когда она родилась на свет.

Игры роднило общее графическое решение — вид из кабины машины или вид сзади (хотя не редкостью был и вид сверху), общая нехитрая задача — первым дойти до финиша, обогнав по дороге всех соперников до единого (или хотя бы придти вторым или третьим).

Но возникло и разделение гонок на различные поджанры-семейства: гонки, имитирующие реальные спортивные состязания, стремящиеся передать все тонкости управления спортивным автомобилем; игры, упрощенные до предела, по сути дела, аркадные — топливо не кончается, машина не ломается (даже при столкновении на скорости двести



километров в час), ваша задача только жать на «газ» и вовремя вписываться в повороты; фантастические гонки на выживание или, как их еще именуют, гонки со стрельбой — действие таких игр разворачивается в недалеком будущем, в эпоху, когда гонки превратились в подобие гладиаторских боев — машины оснащены пулеметами, автоматическими пушками, самонаводящимися ракетами, и задача игрока — не только прийти к финишу первым, но и не дать прийти к финишу соперникам, превратив их машины в вобугленные остовы. Шло время, и технические возможности персональных компьютеров и телеприставок постепенно, а затем и лавинообразно, росли. Быстрее и производительнее становились процессоры, рос запас оперативной памяти, CD-ROM — устройства для считывания компакт-дисков стали из дорогих и экзотических устройств предметом первой необходимости.

Разумеется, подобная техническая революция не могла не произвести революцию в компьютерных играх. И гонки, конечно, не стали исключением из общего правила. Они, наконец-то, обрели объем, стали трехмерными — использование оперативного трехмерного синтеза стало правилом хорошего тона. Может быть, среди наших читателей найдутся те, кому фраза «оперативный трехмерный синтез» абсолютно ничего не говорит. На практике это означает, что у местности, по которой вы мчитесь в игре, появился рельеф, или, например, город на заднем плане, который в двумерных играх представлял собой лишь простую декорацию, превращается в город, в который можно въехать на полной скорости и промчаться по его улицам, и что на любую машину в гонке можно посмотреть с любой стороны. Трасса в современных гонках порой напоминает популярный аттракцион «американские горки» — чередование крутых подъемов и спусков, от быстрой езды по крайне пересеченной местности у игрока просто захватывает дух. Азарт такой игры не передать словами — игрок забывает о том, что находится в теплой уютной комнате перед экраном телевизора и переносится на трассу, где разгорелась ожесточенная борьба за лидерство, а джойстик, сжатый вспотевшими от напряжения пальцами, ненадолго превращается в руль.

«Железо», которым набиты пластмассовые потроха вашей Sony PSX, идеально предназначено для обсчета и вывода на экран телевизора полноценной яркой трехмерной графики в максимально возможном для телевизора разрешении. Как легко догадаться, от недостатка ярких и интересных гонок ваша любимая приставка совсем не страдает. Разумеется, есть среди этих гонок и такие, создатели которых стремились добиться максимального реализма и правдоподобия и в графическом оформлении, и в управлении автомобилем. Ярким примером такой игры может служить Destruction Derby 2 — продолжение хита, появившегося пару лет назад на IBM. В игре использовано классическое графическое решение — на трехмерный каркас, состоящий из линий векторов, нанесены рисованные мультипликационные поверхности — текстуры. В результате этого мир выглядит очень ярко и правдоподобно. Еще одно немаловажное достоинство этой игры — повышенное внимание к техническому состоянию автомобиля. Что происходит с автомобилем, когда он на полной скорости сталкивается с другим автомобилем? Вы абсолютно правы — у него бьют-



ся фары, сминается капот, из пробитого радиатора бьют струи пара. Это все происходит в игре — корпуса автомобилей мнутся и курочатся по мере нанесения повреждений. А основная изюминка этой игры — грандиозное автомобильное сражение в огромной чаше-амфитеатре. На этой своеобразной гладиаторской арене десятки спортивных автомобилей с маниакальным упорством сталкиваются, таранят друг друга. Скрежет израненного металла, рев двигателей — музыка битвы. Победитель может быть только один — тот, кто наберет в этой бойне как можно больше очков, ну а очки, разумеется, начисляются за наиболее эффективное искалечивание и раскурочивание вражеских автомобилей.

Разумеется, есть на Sony PSX и гонки, не имеющие привязки к реальности, так называемые «гонки со стрельбой» — игры, в которых вы берете на себя роль не спортсмена, а гладиатора. Twisted Metal 2 — «Скрученный Металл 2» — чем же еще может быть игра с подобным названием, кроме как гонками со стрельбой. Игру можно отнести к гонкам весьма условно — лишь по тому признаку, что вам придется ездить на автомобиле (хотя именно на автомобиле не обязательно). По сути дела, перед вами просто обыкновенная бойня, ваша задача — не добраться до финиша (которого нет вообще), а реализовать призыв из Mortal Kombat — «Finish him!» («Прикончи его!»). Вам придется стать безжалостным убийцей, жить по принципу — убей или будь убитым. Про жалость надо забыть, ведь врагам жалость совсем не свойственна, они, не задумываясь ни на долю секунды, превратят вашу машину в груды оплавленного металла. Действие игры разворачивается в недалеком будущем, и гоночные трассы или, вернее, арены поединков обрамляют пылающие руины городов в различных уголках земного шара. Если в обыкновенных играх-гонках к вашим услугам — выбор машин примерно одинаковой весовой категории, то в этой игре вы можете ринуться в бой и на экскаваторе, и на каком-то устройстве, хлипком на вид и состоящем из двух колес и соединяющей их жердочки. К вашим услугам не только богатейший выбор средств передвижения, но и не менее широкий ассортимент средств уничтожения — самонаводящиеся ракеты, пулеметы, электрошокеры и т. п., и т. д. — все это при умелом использовании заставит противника убедиться в вашей крутизне. Кстати, соперником в этой игре может выступать не только компьютер, но и кто-нибудь из ваших друзей — в этом случае экран делится пополам, и каждый на своей половинке управляет своей машиной смерти. О том, насколько интереснее поединок с живым человеком (в отличие от поединка с компьютером), наверное, никому не надо объяснять.



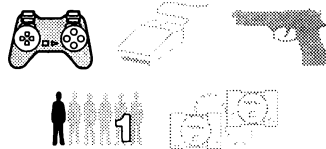
DESTRUCTION DERBY-2

Разрушительные гонки-2

ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Производитель Psygnosis
 Издатель Psygnosis
 Год 1996
 Размер 1 CD
 Размер сохраненной игры 1 блок

УПРАВЛЕНИЕ



СУТЬ ИГРЫ

Автомобильные сражения. От гонок без правил до выживания на арене. Только таран, мощь двигателя и искусство вождения - никаких огнеметов, трупов и атомного оружия.

МОРАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ

Явные убийства отсутствуют, хотя потенциально не исключаются. В полной мере удовлетворяется жажда к разрушения.

Изображение



Играть в первый раз



Звук



Играть снова и снова



Сюжет/концепция



Играть с друзьями



ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ



Отличная концепция игры - в азарте борьбы вы выложите все свои отрицательные эмоции.



Слишком много зависит от везения, иногда даже кажется что приставка жульничает. Отсутствует игра вдвоем.



Слишком реалистично - нет ни супермашин, ни вооружений. Азартная и увлекательная нестандартная автоигра.

*может сильно
ублечь*



Что такое, по-вашему, счастье? Каждый понимает это по-разному. Можно, например, пострелять монстров, спасая мир. Можно покорить Вселенную. А можно погонять на машинах. Последнее нам иногда как-то ближе. Гонки очень популярны в нашем мире. И, конечно, главный козырь зрелищности этого вида спорта — смертельные случаи, которые происходят на трассе. Игра Destruction Derby-2 как раз и является гонками, но не совсем простыми.

Это аналог гонок Наскар (Nascar), которые проводятся на не очень длинной трассе, а часто на стадионах. В этих гонках принимают участие машины серийного производства, но с упроченным кузовом. По сути, это гонки на выживание, так как в них очень часто встречаются аварийные ситуации. А самая прелесть в этих авариях — смерти пилотов. Каждый победитель этих гонок получает награды и известность, чуть ли не такие же, какие получают победители гонок «Формула-1». Не хотелось ли вам принять участие в аналогичных гонках? Да еще без всякого риска, ощущая при этом эффект вживания в место водителя? Почти наверняка!

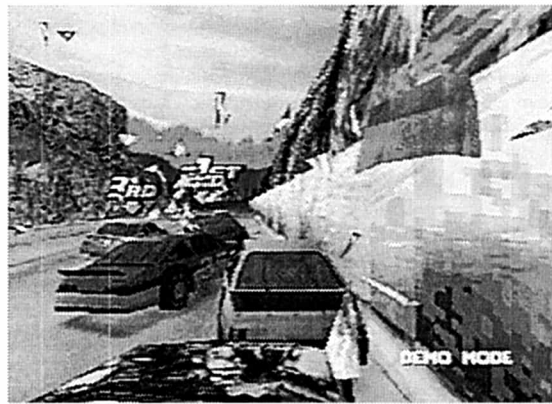
Предлагаемая игра является синтезом простых гонок и дерби (когда всем машинам разрешается атаковать друг друга и выигрывает выживший в конце). DD2 быстро завоевала сердца многих любителей гонок во всем мире, благодаря простоте управления и красочности игры.

Сразу становится ясно, что это продолжение первых «разрушительных гонок», которые хоть и были очень неплохо сделаны, но не произвели того эффекта, которого ожидали создатели. Это было связано, в первую очередь, с похожими друг на друга трассами и некой безликостью машин. Во второй части от этих досадностей попытались избавиться. И это, похоже, удалось.

Теперь каждую трассу рекомендуется пройти сначала несколько раз в режиме тренировки и понять (почувствовать — как говорят пилоты) ее, прежде чем начинать соревно-



Кто переходит дорогу - я не виноват.



«И на безумном треке, на треке боевом, лежал живой на мертвом и мертвый на живом.»



вание с компьютерными (или живыми) противниками. А от выбора машины зависит тактика набора очков в игре.

Графика сделана просто здорово — вы видите машину сзади и мчитесь вперед, используя всего 4 кнопки геймпада плюс два шифта для смены вида. Звуковое сопровождение похоже на другие гонки (что следует понимать как похожее на реальные) — рев двигателей на старте, визг тормозов, шелест горячей при торможении резины и вой раздираемого при столкновениях металла.

Хотя фраза при старте гонки: «Driver, start you engine!» («Водитель, заводи свою колымагу»), здорово надоедает, и под конец игры от нее просто тошнит.

Правила игры

В игре вы начинаете как самый безнадежный игрок. На вас никто не обращает внимания. Поэтому ваше стартовое место — в самом начале, чтобы на вас можно было зарабатывать очки. Конечно, это вас не устраивает, и вы планируете в ближайшее время исправить это положение. Огорчим вас, быстро этого не сделать — вся игра построена так, чтобы вы провели за ней как можно больше времени. В гонках принимают участие 20 машин, поделенных на четыре дивизиона. Вы, разумеется, начинаете с самого низа — четвертого дивизиона. Для перехода в другой дивизион вам необходимо выиграть у всех участников вашего дивизиона по итогам сезона (четыре гонки).

Ежели вам не повезет, и вы займете последнее место, то либо попадете в более низший дивизион, либо (если вы проиграете в четвертом) повторите свою попытку.

Таким образом, вам для занятия первого места придется преодолеть, как минимум, 16 трасс. Правда, часть из них повторится, но это не страшно.

При занятии от второго до четвертого мест в дивизионе вам придется в следующем сезоне проехать еще раз по трассам прошлого сезона в надежде выиграть на этот раз.

Всего в дивизионе 5 гонщиков.

От дивизиона зависит, какие трассы вы будете проходить, а какие нет.

Правила набора очков

Ваше продвижение по дивизионам зависит от набора очков.



Зрители на трибунах сейчас подавятся попкорном.



Существуют два типа гонок, в которых вы можете по-разному набирать очки. Это правила «Простых» гонок и правила «Разрушительных» гонок.

«Простые» гонки

Здесь все просто — кто какое место занял, тот столько очков и получил. Столкновения с противником очков не приносят.

Более подробно:

Место	Очки	Место	Очки	Место	Очки
1	100	8	20	15	5
2	75	9	15	16	4
3	50	10	10	17	3
4	40	11	9	18	2
5	35	12	8	19	1
6	30	13	7	20	0
7	25	14	6		

Если на трассе вас убьют, то не огорчайтесь — вы просто закончили гонку раньше. Если же до вас кто-то уже погиб — вы автоматически занимаете место выше его. Отсюда правило «Убей ближнего своего!»

«Разрушительные» гонки

В гонках, идущих по этим правилам, очки начисляются только за повреждения машин соперников.

За места никаких очков не дается.

Очки начисляются за:

Убийство оппонента — 25 очков.

Разворот машины противника на 360 градусов — 50 очков.



Вы в гордом одиночестве, можно расслабиться.



Железа рваные куски и смерти липкие тиски.



ГОНКИ

Разворот машины противника на 180 градусов — 25 очков.

Разворот машины противника на 90 градусов — 10 очков.

Если вам удастся произвести какое-либо описанное действие против ведущей гонки машины (над ним написано 1st), то количество приносимых очков удвоится. При вашей гибели — гонка заканчивается с тем результатом, который вы видите на своем экране (а за ваше убийство у кого-то появится 25 баллов, ежели вы не убили сами).

Ремонт

На трассе есть возможность починиться, заехав в ремонтный док (Pit Stop), расположенный параллельно старту (попасть туда можно, пройдя, как минимум, круг). Там вы можете отремонтировать повреждения.

Для ремонта надо повернуть машину той стороной, где хотите произвести ремонт, стрелками ←/→ (выделенный край приобретет белый оттенок) и нажав ремонтную клавишу (X), произведете ремонт. За одно нажатие вы произведете небольшой ремонт. Так что для полного ремонта надо нажимать несколько раз (очень быстро).

⊕ *Ремонт будет производиться всего один раз за гонку, так что применяйте его только в крайних ситуациях. В Аренах ремонта нет вообще!*

Как показывает практика — этим стоит пользоваться только для ремонта уже угрожающих жизни повреждений — чтобы продолжить гонку в полном объеме. Это связано с тем, что у вас всего пять секунд на починку.

Вид игрового экрана

Во время игры вы видите вашу машину сзади (по ходу движения).

Таким образом, вы можете обозревать только ту часть дороги, что перед вашей машиной. К сожалению, зеркала заднего вида не существует, так что остается только догадываться о том, какая ситуация складывается позади вас.

Возможность видеть то, что делается позади вас, есть, но для этого вам нужно начать двигаться задом. Тогда угол обзора смещается, и вы видите только дорогу, которая находится после (а может и перед) вашего заднего бампера. Но при этом вы теряете возможность увидеть что-нибудь спереди вашей машины.



Где же находится финиш?



Помимо дороги и мчащейся (едушей/ползущей — нужно подчеркнуть) по ней вашей машины, вы видите информационные меню по бокам экрана, которые информируют вас о том, что происходит на трассе.



Рис. 1

Это:

Скорость вашей машины (1);

Число кругов, которые вам еще осталось пройти (2);

Количество машин, еще участвующих в гонках (3);

Лучшая скорость за круг (4).

А внизу (5) будет показан ваш автомобиль сверху и на нем обозначены полученные во время гонки повреждения.

Зеленый цвет — никаких повреждений.

Желтый цвет — повреждения незначительны.

Красный цвет — повреждения серьезные.

Белый цвет — повреждения критические (при этом из машины на трассе начинает валить дым).

Черный цвет — повреждения, приводящие к выходу из гонки.

Разумеется, пока цвет не достиг в какой-либо точке черного, вы можете ехать. Как только где-нибудь у вас цвет становится черным, вы выбываете из гонки.



Твое место - на обочине!



Главное меню игры.

Но если вы играете в режиме «Разрушительных гонок», то вы можете продолжать гонку и при черном цвете. Правда, это возможно только тогда, когда вы находитесь на круговой арене, где трассы нет, а надо только продержаться как можно дольше.

Игровые меню

Во всех меню вы перемещаетесь стрелками $\uparrow/\downarrow/\leftarrow/\rightarrow$. Выбор и активация пункта происходит по нажатию \otimes . Выход или переход в предыдущее меню — \triangle .

Стартовое меню

В него вы попадаете сразу после запуска игры, а также после окончания выбранного типа игры. Тут вы сможете установить тип игры: тренинг, гонки на выживание, гонки на время, игра с друзьями. Выбрать одну из трех предлагаемых машин и т. д.

Выбор типа гонок

Гонки на выживание (Wrecking Racing) — это, на наш взгляд, самая интересная часть игры — гонки, где очки приносят только столкновения с противником (действуют правила «разрушительных» гонок).

Войдя сюда, вы попадаете в меню, состоящее из четырех пунктов: чемпионат (Championship), практика (Practice), гонки на время (Time Trials) и сетевая игра (Multiplayer).

Играя в чемпионат, вы будете проходить конкурс в дивизионах — либо, пока вам не надоест, либо пока не выиграете гонку. При этом у вас не будет возможности выбрать трассу. Сначала вас попросят ввести имя, на которое будут представлены данные в таблицах. Это, помимо своего основного назначения, носит и характер ввода кодов.



В практике вам предложат гонку на выбранной вами трассе (из доступных) с противниками, чтобы можно было почувствовать все прелести игры.

Гонки на время — вы проходите одну трассу, пока не расшибетесь, либо пока не пройдете круг быстрее лучшего времени. В последнем случае вы сможете с гордостью вписать свое имя в соответствующий список. Этот список вы можете увидеть при просмотре лучшего времени (статистика).

В сетевой игре вы будете участвовать с другом в чемпионате. При этом вы сможете очень неплохо побить его машину (можно просто охотиться друг за другом, не обращая внимания на противника).

Простые гонки (Stock Car) — это гонки по стандартным правилам, а их смотрите выше.

Тут также находится меню, состоящее из четырех пунктов: чемпионат (Championship), практика (Practice), гонки на время (Time Trials) и сетевая игра (Multiplayer).

Более подробно об особенностях каждого типа было рассказано выше. Сейчас же напомним, что это определяет количество трасс и игроков.

Разрушительные гонки (Destruction Derby). Это выбор трассы, состоящей только из одной арены, где складывается впечатление, что компьютер только и охотится за вашей машиной. Здесь два режима: практика (Practice) и полное разрушение (Total Destruction).

Про практику все понятно — вы тренируетесь в разрушении на Арене. На вас не очень обращают внимания, но бьют очень больно.

Полное разрушение — это дикая драка, вас будут выбирать как основную цель компьютерные игроки.

Выбор машины (Select Car)

Здесь вы сможете выбрать одну из трех имеющихся машин Rookie, Amateur и Pro. Все их характеристики приведены в главе «Машины».

Выбор трассы (Select Track)

Данная опция позволяет выбрать трассу. Обратите внимание, что в режиме чемпионата вы не можете выбирать трассу — вам ее зададут автоматически. Подробнее о трассах будет рассказано в соответствующем пункте.



Не очень главное меню игры.



Управление памятью (File Manager)

Здесь вы сможете сделать два действия — считать записанный файл и стереть его.

Считать файл (Load File) — эта опция считывает вашу записанную игру. Запись происходит только в режиме чемпионата, после пройденной трассы и, считываясь, вы сразу попадаете на следующую трассу.

Удалить файл (Delete File) — всего в игре предусмотрено не менее 15 мест под запись. Это, конечно, много, но иногда все равно места не хватает. Запись можно перезаписать, но при этом может произойти ошибка, так что предварительно лучше удалить запись. Вот для этого и предусмотрен этот пункт.

CD-проигрыватель (CD Audio Player)

У тех, кто любит слушать музыку во время гонки, есть неплохая возможность выбрать себе соответствующее сопровождение. Здесь все как в обычном магнитофоне — Предыдущая запись (Prev. Track), проигрывание (Play), стоп (Stop), следующая запись (Next Track).

Информация (Information)

Здесь сосредоточена вся полезная информация о гонках и самой игре.

Статистика (View Statistics) — здесь находится информация о прошедшей гонке. Тут можно посмотреть информацию о вашем водителе (View Driver Stats), где расскажут, в скольких сезонах участвовал, сколько он выигрывал трасс (Wins), сколько раз он убивал оппонентов (Kills) и сколько раз за сезон убивали его (DNF).

В разделе статистика трассы (View Track Stats) вы найдете информацию о том, кто выигрывал и какие трассы.

Данные чемпионата (View Championship Stats) отображают информацию о распределении мест в прошедших сезонах.



Кто же вырвется вперед и при этом не умрет?



Этот тип не должен прийти первым!



Лучшее время (View Lap Times) — здесь представлены данные о том, кто прошел круг быстрее всех.

Информация об авторах (View Credits) — ну, а здесь даны некоторые данные по авторам игры.

Управление (Configuration)

Данный пункт позволяет вам установить более удобный тип управления.

Выбор типа управления (Select Control Method) — тут вы сможете выбрать один из четырех методов управления в игре.

Все они различаются только тем, что у вас будет газ (Accelerate), а что задний ход/тормоз — (Brake).

Так как определяемых клавиш всего две, то расписывать все эти методы мы не будем.

По умолчанию управление автомобиля:

↑/↓ — газ/тормоз,

←/→ — повороты влево/вправо.

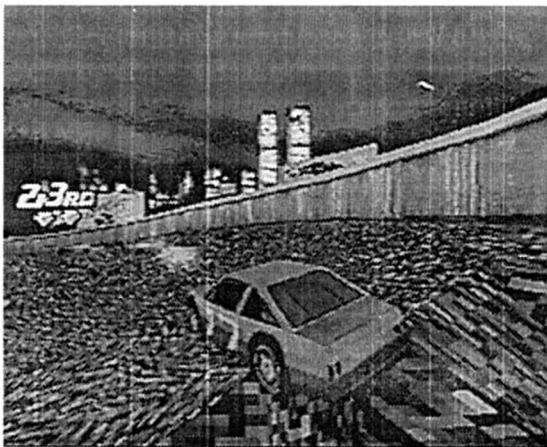
Громкость (Sound Volume) — данный пункт позволит установить громкость музыки и спецэффектов в игре.

Запись конфигурации (Save Configuration) — данный пункт позволяет произвести запись конфигурации в одно из мест (на одну карточку памяти к приставке). Причем, вы можете произвести запись в уже имеющийся файл из чемпионата. Это изменит только часть файла, отвечающего за управление. Это очень удобно. Например, вы поиграли и решили дать поиграть своему другу (похвастаться). А тот играет при другой раскладке.

Тогда вы сменили управление и записали его в нужный файл. Все, теперь ваш приятель может спокойно играть, не перестраиваясь под ваше управление.

Вперед (GO!!)

Вы все установили. Теперь полный вперед, гонки на выживание ждут вас.



На горизонте - манящие и недостижимые огни большого города.

Меню Чемпионатов

При игре в чемпионат (неважно какой) вы после гонки будете попадать в меню, несколько отличающееся от стартового возможностью записаться после гонки и посмотреть свежие результаты.



Посмотреть результат (View Results)

Этот пункт меню покажет вам общий результат гонки в одном списке. Тут вас разместят по местам, занятым в прошлой гонке.

Ежели вы играете в простые гонки, то количество очков зависит только от места, которое вы заняли.

Если это гонки на выживание, то место зависит от количества очков, набранных в игре.

Посмотреть дивизион (View League)

Здесь предоставлена информация о положении дел по дивизионам в текущем сезоне.

Посмотреть запись гонки (View Replay)

Если вы прекрасно прошли трассу, и такое бывает, то вы можете насладиться видом записи гонки, (но только!) прошедшей только что.

Опции игры (File Options)

Здесь вы можете записать свои результаты, чтобы потом восстановить их для лучшего прохождения. Это Сохранить игру (Save Game), где вы записываете именно момент чемпионата и потом, считываясь, просто попадете на следующую трассу. А также и сохранить запись гонки (Save Replay), если у вас есть чем похвастаться перед друзьями. В последнем случае рекомендуется записаться не туда, куда вы записываете игру, а в отдельный файл.



За металлическим ограждением этот зевака чувствует себя в безопасности.

Посмотреть Статистику (View Statistics)

Данный пункт во многом аналогичен уже описанному пункту с аналогичным названием в предыдущем меню. Это статистика гонок.

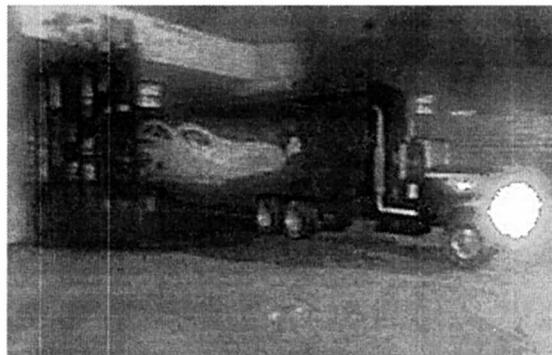
Тут можно посмотреть информацию о вашем водителе (View Driver Stats), где расскажут, в скольких сезонах участвовал, сколько он выигрывал трасс (Wins), сколько раз он убивал оппонентов (Kills) и сколько раз за сезон убивали его (DNF). В разделе «Статистика трассы» (View Track Stats) вы найдете информацию о том, кто выигрывал какие трассы.

Данные чемпионата (View Championship Stats) отображают информацию о расположении мест в прошедших сезонах.



Следующая гонка (Next Race)

Здесь вы просто перейдете в следующую трассу, а в конце сезона — в следующий сезон (в режиме чемпионата).



Грузовик в тумане светит.

Трассы

Все трассы делятся на два типа — простые трассы, где вы должны нестись вместе со всеми по сложному (или не очень) маршруту, стараясь при этом, чтобы к финишу приехало как можно меньше ваших противников, и арены, где нужно только одно - убивать и убивать оппонентов.

Простые трассы

Все простые трассы можно проходить в режиме гонок на выживание и простых гонок. При этом и в том и в другом случае вы можете изучить их в режиме тренировки, чтобы потом не тыкаться в каждый поворот.

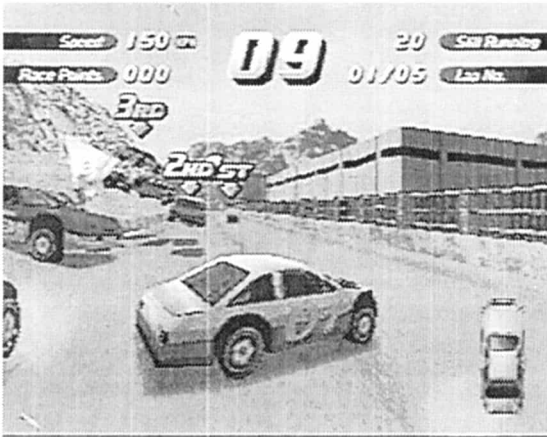
Pine Hills Raceway

Если у вас мало опыта в таких гонках, то вы запросто можете потренироваться на этой трассе. Здесь не так уж и много препятствий, да и сама трасса не так и сложна. Это один большой круг, вокруг арены для футбола или регби. На этой трассе вы сможете научиться проходить легкие повороты на высокой скорости. Для этого всего-то надо нажать на тормоз (или задний ход) и повернуть. Любители острых ощущений могут попробовать поворачивать, отпуская газ. Это более быстрый способ прохождения поворота, но при ошибке ваш драндулет может неплохо покалечить. Единственным сложным местом является поворот около старта. Там надо немного притормаживать, чтобы не нарваться на стену. Если вы все же зацепились за нее, то быстрее отъезжайте, пока вас не размазали противники.

Chalk Canyon

На этой трассе есть два трамплина. Под одним из них находится яма с песком, попав в которую, не так уж и просто вырваться.

Второй трамплин имеет неприятный холм, зацепив который колесом, можно очень красиво перевернуться в воздухе, что, скорее всего, приведет или к развороту автомобиля, или к приземлению на крышу своего автомобиля. Во избежание этого, постарайтесь проходить всю трассу по середине пути и на максимальной скорости. Тогда вы оставите



В тесноте, да не в обиде.



Пешеходы? Ненавижу!!!

все неприятности сбоку. Вашей задачей теперь будет являться то, чтобы как можно меньше подставлять свой бок под удары других.

SCA Motorplex

Для того, чтобы занять призовое место на этой трассе, нужно просто ехать вперед, ни в кого не врезаясь. Противники сами сложат головы на крутых поворотах. Вам же нужно подождать круга пятого-шестого и «подкараулить» лидеров на крутом повороте. После поворота машина, лидирующая на трассе, вылетает, и в этот момент ее можно неплохо ударить, что или убьет его, или, по крайней мере, принесет вам массу очков. После этого лидер обязательно сменится. Дело остается за малым — убить противников, уже побитых поворотами!

⊕ *Берегите свой правый бок — в него вы получите больше всего повреждений на трассе.*

Caprio County Raceway

Это одна из самых сложных трасс во всей игре. Тут вам потребуется вся ваша выучка, полученная ранее. Лучше всего изучить ее заранее, до абсолютного запоминания всех поворотов на пути. Иначе ваши шансы занять высокое место почти равны нулю. Тут вам придется прыгать, въезжать в узкие проходы, быстро поворачивать и все это — при «дружеском подталкивании» ваших оппонентов. Помните, компьютер знает эту трассу очень хорошо, и здесь его машины гибнуть почти не будут. Зато он мало уделяет вам внимания при повороте, что позволяет легко убивать его.



Black Sail Valley

Вам нужно попасть в третий дивизион, чтобы побывать на этой трассе. Эта трасса отличается от предыдущих тем, что здесь есть постоянный выбор, куда двигаться — налево или направо. По своему внешнему виду сверху трасса напоминает две восьмерки, лежащие рядом. Для набора очков вам придется «охотиться» на ваших оппонентов в местах пересечений трасс. Только это даст вам хоть какие-то реальные шансы.

Liberty City

Чтобы попробовать свои силы на этой трассе, вам нужно пройти во второй дивизион. Эта трасса не очень длинная, но в ней есть несколько сюрпризов. Во-первых, незаконченный участок трассы, на котором только гравий, а не асфальт. Это замедляет движение, и вас там легко сбить и развернуть. Во-вторых, повороты более чем на 270 градусов. Если вы разгонитесь перед этими поворотами (а трасса это позволяет), то, скорее всего, просто прекратите заезд.

The SCA Ultimate Destruction Speedway

На этой трассе вы окажетесь только в том случае, когда попадете в первый дивизион. Трасса очень сложная. Сперва вам придется пройти по узкому лабиринту из туннелей. Тут опять же несколько путей. Постарайтесь, чтобы вас не занесло при въезде в туннель так, что вы повернетесь боком. Тогда вас проволокут по всему туннелю. А это отнюдь не благоприятствует целостности вашей машины. Да и сами туннели отнюдь не отличаются прямыми путями, и разбиться там можно очень быстро. Поэтому данную трассу лучше всего изучить до криков по ночам «налево, направо, вперед, стоп».



Эти машины не придется сдавать в переплавку.

Арены

Арены характеризуются тем, что на них происходят бои на машинах до того момента, пока в живых не останется только один гонщик. Всего в игре четыре арены.

Сама арена представляет собой вогнутую округлую плоскость, покинуть которую можно только в случае гибели. На арене самое главное не выжить, а до последнего своего вдоха убивать противников.



Red Pike Arena

Это самая первая из арен, которую вам предложат пройти. Сама арена имеет только одну отличительную особенность — у нее в центре есть небольшая горка. На этой горке очень удобно убивать противников, когда они пытаются развернуться на ней. Эта горка представляет собой насыпь из гравия, так что избегайте ее сами, чтобы не терять скорость.

The Coliseum

Чтобы попасть сюда, нужно выйти в третий дивизион. Это очень простая арена, на которой нет никаких ловушек. Но в этом-то вся и сложность — попытаться убивать там, где возможность схитрить почти сведена к нулю. Как совет здесь, скажем, чтобы вы пытались активно атаковать противника задним бампером. Это приносит неплохие результаты.

The Pit

Чтобы пройти этот уровень, вы должны быть во втором дивизионе. Отличительная особенность этой арены — достаточно глубокая яма в центре. Если вы попадете туда, то при попытке выбраться оттуда, на вас неплохо заработают (конечно, повредив машину). Так что не рвитесь вперед, а катайтесь по кругу, подлавливая выезжающих из ямы. Тогда высокое место в рейтинге вам обеспечено.

Death Bowl

Вы попадете на эту трассу, находясь в первом дивизионе (и никак не раньше). Здесь главное — избегать оранжевых и белых медиан (прямые, пересекающие арену). Если вы попадете туда — смерть почти ментальна. Езьте постоянно задом (перед вам разобьют почти моментально) и тараньте всех на своем пути. Это принесет немалые дивиденды к очкам. Но помните о том, что машины компьютера обязательно будут повторять этот же маневр.



Металл и мнется и дымится, увы, покой нам только снится.

Металл и мнется и дымится, увы, покой нам только снится.



Пункт приема цветных металлов.



Машины

В игре вам дадут на выбор три машины. Это не очень много, но для гонок на выживание достаточно. У машин будет всего три характеристики, которые определяют их поведение на дороге. Это ускорение (как машина набирает скорость), максимальная скорость (какую скорость машина может максимально развить) и сцепление (это определяет величину заноса и устойчивость на дороге). Все эти данные даны в условных единицах, и чем значение выше — тем лучше. Но, конечно, иметь максимальные значения по всем трем параметрам невозможно. Это связано с тем, что чем выше скорость и ускорение машины, тем меньше сцепление с поверхностью.

Rookie

Ускорение (Acceleration)	1
Максимальная скорость (Top Speed)	2
Сцепление (Grip)	5

Данная машина очень хороша для начинающего игрока тем, что она не очень скоростная, зато очень неплохо «держит» удары оппонентов и имеет малый радиус поворота на трассе. Последнее обстоятельство очень может помочь на трассах, где необходимо быстро и точно вписаться в сложный поворот. На прямых участках эта машина не может тягаться по скорости с другими моделями и быстро отстает. Мощное ускорение помогает уходить в отрыв на старте и быстро набирать скорость после коллизии на дороге. Также это позволяет наносить более мощные удары противнику, когда вы застряли в какой-нибудь пробке. Чем выше ускорение — тем выше максимальная скорость. Максимальная скорость определяет возможность уходить в отрыв на прямом участке дороги, и при максимальной скорости у вас больше шансов в столкновении.

Amateur

Ускорение (Acceleration)	3
Максимальная скорость (Top Speed)	4
Сцепление (Grip)	2

Данная машина имеет средние параметры, и потому она вполне может служить для победы на трассе. Имея достаточно высокую скорость и неплохое сцепление, эта «двуколлка» может быстро и мощно бить противника на круговых аренах. Использование ее в качестве чисто гоночной машины менее целесообразно из-за большого радиуса поворота.



Разбери его на запчасти!



Ваш номер - шестнадцатый.

Pro

Ускорение (Acceleration) 5

Максимальная скорость (Top Speed) 5

Сцепление (Grip) 1

Ездить на машине с мощным двигателем — одно удовольствие. Есть только один минус — на поворотах приходится сильно притормаживать, чтобы не стать частью настенного барельефа. Как гоночная и боевая машина показала себя прекрасно. Гоночная — из-за очень большой скорости и высокого ускорения, боевая — из-за мощных ударов на максимальной скорости. Важно приспособиться ею управлять, чтобы не врезаться во все повороты на максимальной скорости (последнее может быстро закончить вашу карьеру на этой машине).

Дивизионы

При игре в чемпионат призовые места разыгрываются не сразу среди всех машин, а только внутри дивизионов. При этом победителем сезона объявляется победитель первого дивизиона.

Дивизион — это группа из нескольких машин, которая ведет спор между собою. Хотя в гонках участвуют все машины, но наиболее важным является спор внутри дивизиона.

Начав игру, вы попадаете в четвертый (самый низкий) дивизион. Для продвижения вверх вам необходимо в конце сезона занимать первое место в своем дивизионе. Если у вас последнее место, то вы опускаетесь на один дивизион вниз (если вы проиграли в четвертом — ничего страшного, просто потратили время).

От дивизиона зависит, какие трассы вам придется преодолеть.



В четвертом дивизионе вам обязательно предложат трассы: **Pine Hills Raceway, Chalk Canyon, SCA Motorplex, Caprio County Raceway, Red Pike Arena** (в режиме чемпионата по гонкам на выживание).

В третьем дивизионе обязательные трассы: **Black Sail Valley, The Coliseum** (также только при в гонках на выживание).

Также вам придется пройти еще три трассы, но какие — зависит от количества проведенных сезонов в четвертом дивизионе.

Чаще всего это: **Chalk Canyon, SCA Motorplex, Caprio County Raceway.**

Во втором дивизионе вы обязательно пройдете: **Black Sail Valley, Liberty City, The Pit** (только гонки на выживание).

А также, скорее всего, вас пустят на две дополнительные трассы: **Pine Hills Raceway, SCA Motorplex.**

В первом: **Black Sail Valley, Liberty City, The SCA Ultimate Destruction Speedway, Death Bowl** (только гонки на выживание).

Плюс еще одна трасса из тех что можно пройти в любой момент, чаще всего это **SCA Motorplex.**

⊕ **Примечание:** если вы играете в простые гонки, то вы не попадете на арены, а будете только проходить простые трассы.

Советы

1. Компьютер очень хорошо управляет машинами на трассе. Как противник — он очень опасен. Но у него есть одно уязвимое место. Когда машина под управлением компьютера поворачивает, на вас не обращается никакого внимания (или почти никакого). Если вы резко начнете мешать спокойному движению на повороте — вы обязательно наберете приличное количество очков.
2. Еще один способ набрать очки, когда ваша машина находится «при смерти», развернуться и поехать навстречу движению. Попробуйте врезаться лоб в лоб в гонщика, ведущего гонку. Это хоть и закончит для вас гонку, но если у вас была максимальная скорость (а у лидера эта скорость поддерживается постоянно), то шансов, что машину противника развернет в воздухе градусов на 180 — очень много. Плюс еще то, что он первый, а это удвоит вам полученные очки.



Кто встанет у него на пути?



3. Когда вы играете на аренах, помните о том, что биться в куче — бесполезное занятие. Особенно в начале. Подождите, пока компьютерные игроки столкнутся, а потом атакуйте крайнего. Это даст хоть какие-то очки в начале.

4. Как показывает практика, лучшая тактика езды на аренах, — это прицельные проезды через центр арены так, чтобы зацепить кого-нибудь и получить на нем очки. Рекомендуется чередовать удары переднего и заднего бамперов, чтобы распределить повреждения более равномерно.

5. На трассе лучше всего попытаться как можно дольше удержаться в толпе машин. Это наиболее оптимальный способ набрать побольше очков. Тут вам придется следить в основном за тем, чтобы не вылететь с трассы, а не за тем, кого бы побольнее ударить. Очки придут сами из-за действий компьютера.

6. Играя в простые гонки, не забывайте о том, что противника можно ударять. Это очков не приносит, зато помогает избавиться от конкурента. Убийство оппонента сократит число претендентов на звание лидера, что также помогает достичь успеха.

7. В Простых гонках лучше всего не вырываться сразу вперед, а идти на протяжении большей части кругов где-то местом 5-8. И только на последних двух пытаться вырваться в лидеры. Это объясняется тем, что против лидеров ведутся очень активные действия по сбиванию с трассы.



Немногие вернулись с трека.

Способы уничтожения противника

Таран — вы разворачиваетесь и мчитесь лоб в лоб с противником. Как плюс — много очков. Как минус — и противник также получит очки, да и повреждений много.

Подрезание — вы, обгоняя, пересекаете путь противника и «мимоходом» подставляете ему свой бампер. От этого «обгоняемый» обычно отлетает на край трассы и переворачивается. Минус подобного маневра — вас также может занести и «протащить» по стенам, при наличии серьезных повреждений ранее, может и просто убить, не принеся вам никаких очков.

Подсечка — этот маневр хорошо применять, когда вас обгоняют — вы просто касаетесь своим боком бока противника. Иногда такое соприкосновение приводит к заносу про-



тивника (и, конечно, вас), что приносит очки и повреждения. Также этим приемом можно противостоять описанному выше «подрезанию».

Коды

1. Введите имя MACSrPOO, когда начнете гонку в режиме чемпионата. Теперь выйдите и войдите в режим тренировки. Вы получили доступ ко всем трассам игры.

2. Введите имя CREDITZ, когда начнете игру заново. После этого вам покажут финальные кадры, и игра закончится.

3. Введя имя ToNyPaRk, вы при просмотре финальных кадров увидите странный эффект на заднем фоне.



Последние секунды перед стартом.

Коды к Game Shark

В приставке для PlayStation — Game Shark есть несколько кодов для этой игры. Помимо этого вы можете ввести следующие коды:

Открыть любую арену	8007975c0004
Открыть любую трассу	800797580007
Неограниченная броня слева спереди	8008a3440000
Неограниченная броня справа спереди	8008a34c0000
Неограниченная броня правого бока	8008a3540000
Неограниченная броня справа сзади	8008a3580000
Неограниченная броня слева сзади	8008a3600000
Неограниченная броня левого бока	8008a3680000
Получить 1000 очков	8009569203e7



TWISTED METAL-2

Скрученный металл-2

ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Производитель Single Track
 Издатель Sony Interactive Int.
 Год 1996
 Размер 1 CD
 Размер сохраненной игры 1 блоков

УПРАВЛЕНИЕ



СУТЬ ИГРЫ

Выбрав любую из машин, похожих друг на друга лишь наличием колес, вы должны уничтожить невыбранные вами автомобили. Превосходный выбор оружия.

МОРАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ

Взрывай, круши и жги, кому какая разница. Праздник высокотехнологического насилия.

Изображение



по нынешним стандартам — так себе

Звук



хитовые мелодии

Сюжет/концепция



всемирная классика

Играть в первый раз



супер

Играть снова и снова



супер

Играть с друзьями



супер

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ



максимальный



Какие машины!!!! У каждой - особый стиль победы, свои хитрые приемы. Неплохой трехмерный синтез. Захватывающий игровой процесс. Возможность игры вдвоем на одной приставке как на сотрудничество, так и в дуэли.



Автомобили не совсем сбалансированы по силе и качеству. Иногда сильно не хватает возможности изменить вид.



Отличные "гонки" на выживание. С широким выбором тактики и стратегии успеха.



Эту игру по праву можно считать одной из лучших в своем стиле. Единственный вопрос — к какому же стилю отнести эту игру? Ее, конечно, можно отнести к гонкам на выживание, но, простите, какие же это гонки, если зачастую дороги отсутствуют вообще, а первый приз присуждается не тому из водителей, кто быстрее остальных прошел трассу, а тому, который смог отправить остальных участников состязаний на небеса? Да и приз, в общем-то, тоже весьма оригинален — жизнь и возможность продолжать «гонки» далее. Однако, поверьте, что и такой приз надо заслужить. Для этого вам дается выбор из десяти машин и весьма порядочный арсенал оружия. Кстати, за этим арсеналом вам придется еще погоняться, собирая его на поле боя, где вы в любую минуту рискуете получить ракету в корпус. Но уж если вам удастся набрать порядочное количество оружия, то врагам придется несладко, ой как несладко!

Итак, если вы любите гонки на выживание, если вам нравится смотреть на взлетающие в воздух машины соперников и слышать их предсмертные вопли, то эта игра вам очень понравится. Во время игры вы будете наблюдать за полем из точки, находящейся чуть сзади и выше вашей машины. Игра полностью трехмерна, и, разворачиваясь на большой скорости, вы сможете увидеть свою машину сбоку. Втянувшись в игру, вы вскоре поймаете себя на том факте, что наклоняетесь на стуле в соответствующую сторону, когда вашу машину заносит, и испытываете некоторое содрогание в тот момент, когда в вас попадает ракета противника. Игра осваивается легко, и вы вряд ли сможете оторваться от нее, пока не пройдете турнир до конца. В игре достаточно много автомобилей, так что у вас может возникнуть проблема выбора машины (для того, чтобы вам было удобнее выбирать, все основные характеристики машин вместе с их особенностями приведены в пункте «Машины»). Еще раз повторим, что игра сделана на «отлично», т.е. видимых недостатков в ней нет. С управлением не будет проблем даже у самых юных игроков, а 3D-графика заслуживает похвалы. Особенно интересным является, без сомнений, режим игры вдвоем на поделенном экране. А теперь, собственно, об игре во всех подробностях.

Управление. Основное меню. Вид игрового экрана

Управление в основном меню

- ↑, ↓, ←, → перемещение между пунктами меню
- возвращение из любого подпункта меню на его основной экран
- возвращение на предыдущий экран меню
- ⊗ войти в пункт меню



«Скрученный металл» - звучит заманчиво.



Главное меню игры.

Основное меню

Вообще основное меню в этой игре весьма пространно, так что не покупайтесь на кажущуюся его простоту — за тремя скупыми названиями пунктов меню на основном экране скрываются весьма обширные возможности.

Основной экран

Здесь всего три опции:

- 1 Player** — начать игру на одного игрока.
- 2 Players** — начать игру на двух игроков.
- Options** — изменить настройки игры.

Один игрок / 1 Player

На этом экране вы сможете воспользоваться следующими пунктами меню:

Tournament (Турнир) — принять участие в турнире. Если вы выбрали этот пункт, вам предложат выбрать машину, на которой вы будете проходить турнир, а дальше все будет решать за вас компьютер — он будет выбирать ландшафты и определять количество соперников.

Challenge match (Отдельная схватка) — выбрав эту опцию, вы попадаете на экран выбора ландшафта, а выбрав его, вам надо будет выбрать машину. При помощи кнопок **↑** и **↓** вы перемещаетесь между пунктами меню:

Select car (выбор машины) — здесь кнопками **←** и **→** просматривайте машины (о них вы сможете узнать подробнее в пункте «Машины»), а выбрав нужную, нажимайте **(X)**.



Select enemy (выбор врага) — этот пункт появляется в меню только после того, как вы выберете свою машину. Врагов вы можете выбрать аж восемь штук (другое дело, сможете ли вы справиться с ними).

Car info (информация о машине) — выбрав этот пункт, вы сможете посмотреть характеристики машины и почитать коронные фразы ее водителя.

Start match (начать бой) — этот пункт появится в меню, только если вы выберете себе хотя бы одного противника.

Password (пароль)

— когда вы переходите на следующий уровень в турнире, вам дают код. Чтобы впоследствии ввести его, вам надо выбрать этот пункт в меню и, нажав кнопку **→**, по очереди ввести в пустые клетки код. Это не составит труда, так как код дается символами кнопок: **△**, **□** и т.п. Введите полученный код и войдите на уровень с тремя жизнями (все коды приведены в пункте «Секреты и хитрости»).



Настроечное меню игры.

2 Players (Два игрока)

Здесь все пункты меню аналогичны режиму одного игрока, с той разницей, что выбирая Challenge match — вам надо будет решить, вместе ли со вторым игроком вы будете разносить в клочья врагов (Co-op Tournament), либо вы будете гоняться друг за другом (Death Match).

Options (Настройки)

На этом экране вы сможете настроить некоторые параметры игры — громкость музыки и звуковых эффектов, степень сложности и вид управления.

Видов управления существует несколько, но мы сочли целесообразным описать только стандартный, ибо пользуясь каким-либо другим видом управления, вы рискуете вывихнуть пальцы, пытаясь стрелять с включенными турбоускорителями.

Управление в игре

- ↑** или **□** газ.
- ↓** задняя передача.
- ⊗** тормоз.
- ←** и **→** поворот влево и вправо соответственно.



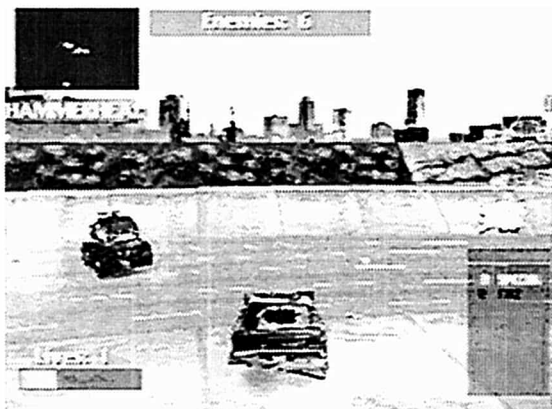
ГОНКИ

△ ускорение (включение турбодвигателей), и кроме того, когда топливо для турбоускорителей кончается, эта кнопка может быть использована как кнопка газа.

L1 и **R1** выбор оружия из арсенала вашей машины

L2 стрельба выбранным оружием

R2 стрельба из пулемета



Постарайтесь дотянуть до ближайшей свалки металлолома.

Вид игрового экрана и принципы игры

Как уже было сказано выше, вы видите свою машину чуть сверху и сзади. Такой вид позволяет вам обозревать весьма приличную часть местности, и врагов вы сможете заметить издалека. В правой нижней части экрана вы видите список собранного вами вооружения (выбирать, каким оружием вы хотите пользоваться, следует кнопками **L1** и **R1**). Поверх этого списка есть индикатор, постепенно заполняющийся полосой зеленого цвета. Он обозначает накопленную вашей машиной спецэнергию. Как только полоса полностью заполняет индикатор, у вас появляется еще

одна единица спецоружия (см. «Вооружение»). Рядом со списком оружия есть индикатор мощности ваших турбодвигателей (Turbo 20). Цифры означают, сколько секунд вы сможете непрерывно пользоваться ускорением.

В левом нижнем углу экрана — еще один индикатор. В отличие от первого, вначале он заполнен зеленым и обозначает вашу энергию. Как только в вас попали, зеленая полоса уменьшается. Во время игры внимательно следите за этим индикатором — как только у вас останется меньше половины энергии, полоска поменяет свой цвет на желтый, а как только она станет красной, можете начинать молиться — энергии у вас почти не осталось. Жизней всего три, и их количество показывается над индикатором энергии (Lives=3). Получить дополнительную жизнь вы не можете, но в игре есть весьма хороший нюанс: когда вы проходите уровень, вам выдают пароль для следующего. Если при переходе на оный у вас осталось одна или две жизни, и вы погибнете, то введя пароль (см. «Основное меню»), вы попадете на тот же уровень, но уже с тремя жизнями.

В левом верхнем углу экрана — радар. На нем вы можете посмотреть противников в ближайшей округе (их машины отмечены разноцветными точками). Если на радаре никого не видно, то на нем появляется стрелочка, указывающая направление, в котором вам следует двигаться, чтобы встретить оппонентов. Когда вы подъедете к одному из против-



ников достаточно близко, под радаром появится индикатор его энергии, поверх которого будет написана кличка водителя (она же — название его машины). Если вы захотите выжить в этой бойне, то очень скоро научитесь пользоваться радаром и оружием, тем более, что это не очень-то и сложно.

⊕ *Каждый раз соответствие цветов и машин на радаре меняется.*



Муки выбора.

Машины

Общим для всех машин является то, что все они оснащены пулеметами в качестве обычного оружия (патроны в пулемете бесконечны) и различным спецоружием (патроны в котором кончаются). В остальном же все машины сильно отличаются друг от друга.

Axel

- Послушность рулю средняя
- Броня 3
- Сила спецоружия 3
- Скорость 2 (предел — 101 км/ч)

Axel является весьма мощной, но неповоротливой машиной. Его спецоружие — энергетическая волна небольшого радиуса действия. Попавшие на эту волну противники взлетают в воздух и на секунду после приземления остаются неподвижными.

Стратегия действий за Axel:

Завидя несколько машин, устроивших разборки друг с другом, быстро поезжайте к ним. Влетев в эту толпу, применяйте свое спецоружие. Пока они будут приходить в себя, примените спецоружие еще раз, и так — пока вокруг не останется никого.

Заморозив кого-нибудь, подъезжайте к этой машине и применяйте спецоружие. Когда враг взлетит, «приласкайте» его напалмом.

Стратегия действий против него:

Старайтесь не приближаться к этому зверю — чревато последствиями. Стреляйте в него издали, лучше всего ракетами или напалмом. Избегайте столкновений любыми способами: догонит — задавит.



Mr. Grimm

Послушность рулю хорошая
Броня 1
Сила спецоружия 5
Скорость 4 (предел — 124 км/ч)

Mr. Grimm больше всего напоминает рокера-маньяка. Его мотоцикл с коляской представляет собой достаточно мощное атакующее средство, хотя броня оставляет желать лучшего. Его спецоружие — огненный череп. Это самое мощное оружие в игре — оно способно снять половину энергии противника. Хотя оно и не обладает способностью самонаведения на цель, достаточно лишь заморозить врага и произвести точный выстрел. Сделайте так дважды — и одним противником станет меньше.

Стратегия действий за Mr. Grimm:

Используйте свою скорость и мощь спецоружия. Если вы спрячетесь где-нибудь в тупике и развернете мотоцикл ко въезду, то никто не сможет прорваться в ваше убежище безнаказанно. Тем не менее, не забывайте о низкой защите вашего средства передвижения. Старайтесь не попадать под колеса соперников.

Стратегия действий против него:

Никогда не ездите спереди или сзади от него — получите много всяких разностей типа ракет или горящих черепов. Если вы все же вышли ему навстречу — включайте турбоускорители и, проехавшись по нему, уезжайте куда-нибудь за угол.

Outlaw-2

Послушность рулю хорошая
Броня 2
Сила спецоружия 3
Скорость 4 (предел — 126 км/ч)

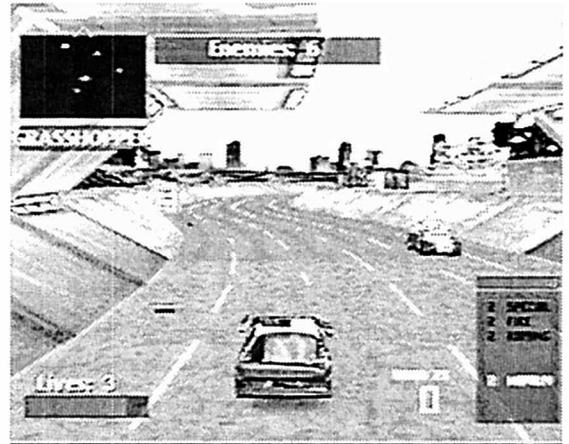
Эта машина по праву оборудована полицейскими опознавательными огнями. Она способна покарать любого, кто подъедет к ней слишком близко. Задействуйте спецоружие в тот момент, когда мимо вас проезжает кто-либо из противников электрический разряд из высокомошных аккумуляторов замкнет проехавшего врага, в то время как вы можете ехать куда угодно — электродуга будет преследовать вражескую машину до полной разрядки аккумуляторов.

Стратегия действий за Outlaw:

Как и Axel, эта машина хороша в ближнем бою. Единственный ее недостаток состоит в том, что ее спецоружие рассчитано на схватку «один на один». Поэтому лучше всего поймать в сторонке одинокого врага и разрядить в него аккумуляторы спецоружия. Будьте осторожны: пока вы закорачиваете его машину, противник сможет немного пострелять в вашу. Так что лучше всего подъезжать сбоку и начинать атаку с ракет.



«Новый поворот. Что он нам несет?».



Этот подонок осмелился вас обогнать!

Стратегия действий против него:

Не подъезжайте к Outlaw близко, и все будет в порядке.

Mr. Slam

Послушность рулю плохая

Броня 4

Сила спецоружия 5

Скорость 1 (предел — 91 км/ч)

Недостатком этой машины является неповоротливость и низкая скорость, что, однако, компенсируется мощным спецоружием и отличной броней. Если кто-нибудь решит протаранить его атакой лоб в лоб, то такой неудачник попадет в железный захват ковша этого бульдозера. После приличной встряски машина горе-водителя будет отпущена на свободу, и вряд ли когда-нибудь еще посмеет приблизиться к Mr. Slam.

Стратегия действий за Mr. Slam:

Захватите машину противника своим ковшом и, как только она освободится, стреляйте по ней всем оружием, что есть у вас в арсенале. Если враг не поспешил побыстрее убраться с вашей дороги, повторите операцию.

Кроме того, вы можете включить турбоускорители и протаранить противника. Учитывая ваш вес и броню, мало ему не покажется.

Стратегия действий против него:

Старайтесь не ездить за ним и не приближайтесь к этой машине спереди. Лучше всего заморозить его и расстреливать издали.



Shadow

Послушность рулю средняя
 Броня 2
 Сила спецоружия 4
 Скорость 3 (предел — 112 км/ч)

Достаточно быстрая машина с неплохим спецоружием. Из машины вылетает тень, действие которой сходно с действием мины на радиоуправлении когда вы нажмете выстрел спецоружием второй раз, тень взорвется. Недостаток этого спецоружия — отсутствие самонаведения.

Стратегия действий за Shadow:

Ничего особенного для этой машины посоветовать нельзя, разве что ее спецоружие лучше всего применять в туннелях: взлетая в воздух от взрыва, машина противника ударится об потолок и получит дополнительные повреждения.

Стратегия действий против него:

Не стоит оставлять Shadow у себя за спиной — рискуете получить так много разного и интересного, что можете и не унести. Атакуйте его сбоку — так и безопасно, и попасть легче.

Hammerhead

Послушность рулю плохая
 Броня 3
 Сила спецоружия 3
 Скорость 1 (предел — 94 км/ч)

Тяжелая и неповоротливая машина, с достаточно слабым спецоружием она может только переехать врага. Единственное, для чего она хороша, так это для тарана. Однако, даже это ей удастся не всегда в силу того, что скорость ее оставляет желать много лучшего.

Стратегия действий за Hammerhead:

Если вы решили играть за эту машину, мы можем посоветовать вам две вещи:

а) Когда переезжаете противника, используйте мину, чтобы нанести больше повреждений.

б) Молитесь о том, чтобы прожить больше двух минут после начала боя.



А вот ракету не обгонись.



Стратегия действий против него:

В общем-то, никаких стратегий здесь и не надо — машина неповоротлива, скорость у нее... Да нет у нее скорости, нет! Все весьма просто: увидел — расстрелял.

Warthog

- Послушность рулю плохая
- Броня 4
- Сила спецоружия 3
- Скорость 2 (предел — 100 км/ч)

Его спецоружие — тройные самонаводящиеся ракеты, которые на лету могут превращаться в шаровые молнии. Его мощная броня является весьма солидным преимуществом, однако скорость и послушность рулю портят все.

Стратегия действий за Warthog:

Определите расстояние, на котором ваши ракеты превращаются в более мощные шаровые молнии. После этого все становится достаточно просто — замораживаете противника, отъезжаете на это определенное расстояние и стреляете спецоружием.

Стратегия действий против него:

Ну что можно сказать о стратегии действий против Warthog? Используйте тактику партизанской войны или кричите «Караул, убивают!».

Grasshopper

- Послушность рулю хорошая
- Броня 1
- Сила спецоружия 2
- Скорость 3 (предел — 119 км/ч)

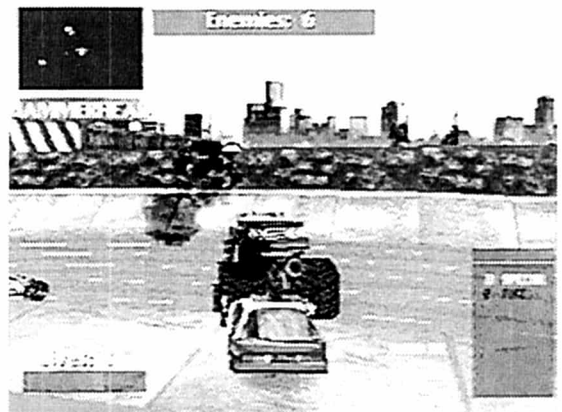
Спецоружие Grasshopper — прыжок на крышу машины противника. Рекомендуем эту машину для тех, кто считает себя очень крутым в этой игре: проверьте, сможете ли вы пройти хотя бы пару уровней на этой машине?

Стратегия действий за Grasshopper:

Ждите, пока вас отправят на тот свет — никакая стратегия вам не поможет.

Стратегия действий против него:

Стреляйте в Grasshopper издали всем, чем только можете. Если вы случайно подъедете близко, то см. предыдущий пункт.



Вас вот-вот просто раздавят.



Thumper

- Послушность рулю средняя
- Броня 2
- Сила спецоружия 4
- Скорость 3 (предел — 110 км/ч)

Довольно неплохая машина с несколько слабой броней. Однако огнемёт, которым она оборудована, является весьма хорошим спецоружием. Напорившийся на струю пламени враг получит немало повреждений.

Стратегия действий за Thumper:

Заморозьте противника и поджарьте его из огнемёта. Это отнимет у него не меньше половины энергии.

Стратегия действий против него:

Замораживайте его и стреляйте, стреляйте, стреляйте...

Spectre

- Послушность рулю отличная
- Броня 1
- Сила спецоружия 4
- Скорость 4 (предел — 129 км/ч)

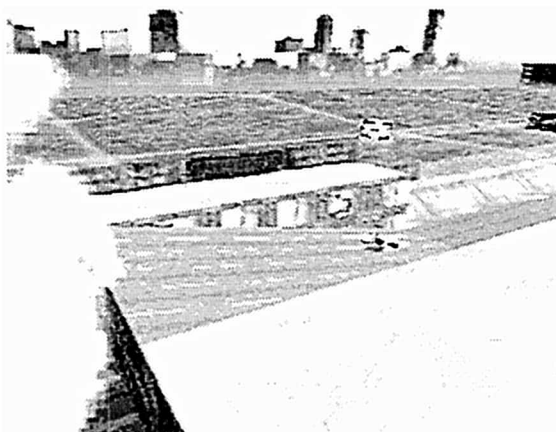
Быстрая и достаточно мощная машина. Несмотря на плохую броню, она является отличной машиной для новичка в игре. Спецоружие этой машины — ракета с неполным самонаведением (в радиусе 45 градусов от первоначальной траектории).

Стратегия действий за Spectre:

Используйте почаще спецоружие и стреляйте из пулемёта, не переставая.

Стратегия действий против него:

Если в числе ваших противников попадет эта машина, то лучше всего уничтожить сперва его, а потом уже всех остальных.



Огонь ненасытен.

Roadkill

- Послушность рулю средняя
- Броня 2
- Сила спецоружия 3
- Скорость 3 (предел — 117 км/ч)



Спецоружие этой машины — бумеранг, способный уменьшить энергию противника на треть от полной. К тому же, если бумеранг не достигнет цели, то он вернется обратно, так что пока вы не попали бумерангом в кого-то или во что-то, количество патронов к вашему спецоружию не уменьшится.

Стратегия действий за Roadkill:

Во-первых, определите радиус действия бумеранга и, соответственно, точку, в которой он поворачивает назад. Учтите, что на обратном пути он наносит больше повреждений. Пользуясь этим, вы можете уничтожить противника с трех выстрелов спецоружия. Если вам удастся следующий трюк, то и победа вам обеспечена. Дело в том, что при определенной скорости машины бумеранг, возвращающийся к вам, будет вращаться вокруг корпуса машины, создавая мощный щит.

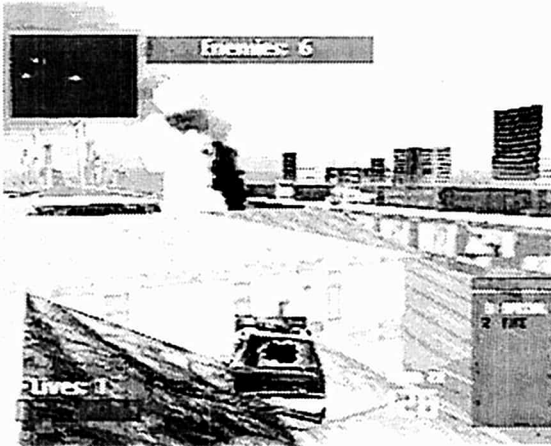
Стратегия действия против него:

Лучшая тактика против Roadkill — тактика партизанской войны, т.е. как только вы его видите, стреляйте и сразу же сматывайте от него.

Twister

- Послушность рулю отличная
- Броня 1
- Сила спецоружия 4
- Скорость 5 (предел — 140 км/ч)

Twister обладает суперсильным спецоружием. Встав вертикально, он начинает вращаться вокруг своей оси, вовлекая оказавшихся неподалеку противников в образовавшуюся воздушную воронку. В результате этой простой операции все попавшиеся в воронку противники теряют примерно половину энергии.



«Гори гори ясно, чтобы не погасло».

Стратегия действий за Twister:

Используя спецоружие, не забывайте предварительно применить щит (↑, ↑, →). Старайтесь использовать спецоружие рядом со зданиями, тогда машины врагов будут получать дополнительные повреждения.

Стратегия действий против него:

По возможности держитесь от него подальше, хотя вам это вряд ли удастся. Старайтесь стрелять в него только самонаводящимися ракетами, все остальное оружие будет потрачено зря — Twister без особых проблем сможет избежать попаданий.



Оружие и предметы

Оружие, которое вам предстоит собирать по ходу игры, изображается в виде иконок, проезжая сквозь которые, вы получаете соответствующее вооружение. Название оружия пишется под иконкой, но вряд ли вы будете стараться рассмотреть его — сперва его надо подобрать, а потом уж разбираться, что именно вы подобрали. Чем дольше вы стоите перед оружием, размышляя, стоит ли его брать, тем больше у вас шансов получить ракету от противника и увидеть, как он удаляется, прибрав к рукам это самое оружие.

Самонаводящиеся ракеты (Homing)

Прекрасная вещь, особенно если вы будете стрелять ими по быстрым машинам. С какой бы скоростью ни пытался скрыться враг, ракета настигнет его, даже если он попытается поменять курс. Единственной преградой для самонаводящихся ракет служат здания или крутые склоны.

Сверхмощные ракеты (Power)

Такие ракеты способны снять треть энергии противника. Однако, они обладают большим недостатком — у них отсутствует самонаведение. Стреляйте такими ракетами только по неподвижным врагам или в скопление противников — там разберутся, чьи запчасти разлетелись по всему полю.

Рикошетные ядра (Rico)

Они обладают достаточно мощной силой взрыва (могут снять до четверти энергии) и носятся по полю боя до тех пор, пока не врежутся в какую-нибудь машину. Их также хорошо запускать в скопление вражеских машин, но гораздо эффективнее выпустить несколько ядер бесцельно. Они будут летать по ландшафту, создавая некоторый элемент неожиданности для противников. Но тут уж и вам придется быть осторожнее, чтобы не столкнуться с собственным снарядом.

Огненные ракеты (Fire)

Они не обладают большой силой взрыва, но зато могут наводиться на цель в пределах примерно пятнадцати градусов от первоначального курса. Ими удобно стрелять по таким машинам как Axel или Shadow.

Молния (Light)

Абсолютно бесполезное оружие.

Мина на радиоуправлении (Remote)

Весьма забавная вещичка. Нажав один раз **(L2)**, вы ставите мину на поле. Если быстро от нее не отъедете, то пеняйте на себя: лететь вам долго. Однако если вы успеете вовремя уйти,



то следующего, кто рискнет появиться рядом с вашей миной, ожидает неприятный сюрприз: она взорвется, как только противник приблизится к ней на расстояние корпуса. Если взрыва не последует, вы сами можете взорвать мину, нажав **L2** еще раз.

Аптечки

Изображаются в виде светло-синих иконок с красным крестом в центре. Подобрал такую аптечку, вы полностью восстановите энергию своей машины.

Топливо к турбоускорителям

Выглядит как шина, обьятая огнем. Каждая такая шина полностью восполняет ваш запас топлива к турбоускорителям (т.е. вы снова получаете возможность пользоваться турбоускорителями в течение 20 секунд без перерыва).

Особенности ландшафтов

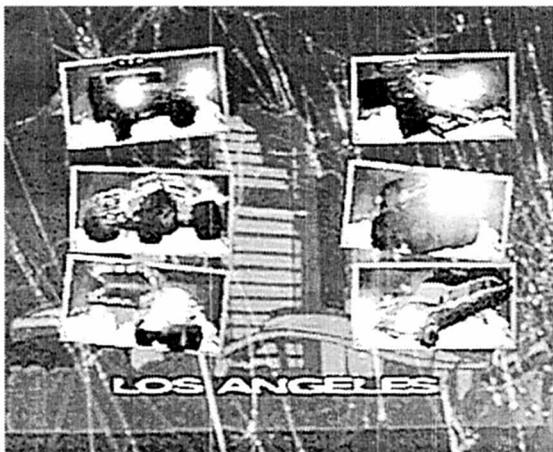
После того, как вы ознакомитесь с этим пунктом, вам будет легче проходить игру. Некоторые особенности ландшафтов незаметны с первого взгляда, но, тем не менее, весьма полезны.

Места для засад

Почти везде, кроме московского ландшафта (Moscow) и Голландии (Holland), можно найти укромное местечко, где до вас будет сложно добраться. В Гонконге это монорельсовый туннель, в Амазонии — некоторые здания, в Париже — Лувр. Заберитесь в такое место и ждите, пока в поле зрения появятся враги. Надеюсь, не надо объяснять, что с ними делать. Однако, прежде чем играть в прятки, неплохо бы выяснить, нет ли среди противников машины Twister. Так вот, если она присутствует, то лучше всего сначала с ней разобраться, потому как если он вас заловит в засаде, то отскрести запчасти вашей машины от близлежащих зданий придется очень долго. Кстати, о зданиях. Некоторые небольшие постройки типа кафе могут быть полезны. Постреляйте в них, и после того, как здание будет уничтожено, на его месте вы сможете найти какое-нибудь оружие. Это также относится и к всевозможным статуям.

Los Angeles

Здесь вряд ли есть какие-либо особенности, кроме одной, причем не очень-то полезной. На круговой трассе есть разрыв — яма, заполненная огнем. Не советуем вам туда падать — энергия будет убывать на глазах. Но если вы все же упали в нее, то знайте — одна из стен ямы достаточно пологая, и вы сможете оттуда выбраться.



Вас ждет ознакомительная экскурсия по Лос Анжелесу.

не вздумайте долго на таких улочках находиться — кто-нибудь подкрадется сзади и сделает вам хакакири.

Amazonia

Большей частью этот ландшафт заполнен лавой, езда по которой отнимает энергию. Старайтесь не падать в лаву без причины, или проезжайте по ней на включенных турбоускорителях. Если вы внимательно осмотрите ландшафт, то обнаружите, что в отдалении, в лаве, есть небольшой островок. На нем можно обнаружить оружие и даже аптечку. Кроме того, на нем же есть и телепортер, переносящий вас в один из закрытых храмов. Кстати, о храмах. Почти все пирамдообразные здания на этом ландшафте имеют входы. Их легко заметить при внимательном рассмотрении зданий — вход четко обозначается линией на стене. Просто постреляйте в дверь, и вам откроют.

New York

Весь ландшафт заполнен зданиями, между которыми иногда можно обнаружить весьма значительные провалы. Если вы попадете в такой провальчик, то от асфальта вас будет уже не отскрести. Так что будьте осторожнее, товарищи водители.

Antarctica

Здесь вам надо забраться куда-нибудь в центр и активно отбиваться от врагов. Через некоторое время ландшафт начнет обваливаться, начиная с краев. При этом погибнут и все ваши противники, которые имели глупость оказаться не там, где надо. Вы же, будучи в центре, останетесь в живых достаточное время, чтобы перейти на следующий уровень.

Moscow

Этот ландшафт очень и очень компактный, так что далеко ни вам, ни вашим противникам уехать не удастся. В центре большой воронки (а именно так и выглядит этот ландшафт) есть некий телепортер, в нижней части которого часто появляется аптечка, а наверху (когда попадете на этот ландшафт — сразу поймете, где именно), зачастую появляется разное оружие. Не забывайте подбирать и то, и другое.

Paris

Здесь очень много разных кривых и узких улочек, в которых хорошо прятаться при игре вдвоем. Когда же вы будете проходить турнир,



Holland

Второе название ландшафта (Fields of Scream — поля истошного визга) дано ему не зря. Если вы вжились в игру, или же если у вас слабые нервы, то повизжите вы здесь порядочно. Представьте себе небольшое гладкое поле, по краю которого стоят ветряные мельницы — этаким живописный сельский пейзаж. Но к этой пасторали добавляется весьма неприятная деталь — семеро соперников. Единственный плюс этого уровня в том, что промахнуться практически невозможно — если не в одну, так в другую машину вы попадете. Правда, и вернуться от выпущенных по вам ракет несколько проблематично. По этому поводу — совет: не стойте на месте, все время двигайтесь. Если вы видите, как несколько соперников устраивают разборку в укромном уголке, разрядите в них весь боезапас и сматывайте куда подальше. А еще в одном из углов поля, за мельницей, есть телепортер. Он перебрасывает вашу машину на второй этаж одной из мельниц. Оттуда весьма удобно стрелять самонаводящимися ракетами (Homing). Только внимательно следите, чтобы у вас за спиной не появился какой-нибудь товарищ типа Axel'a, который любит интереса ради применить свою спецатаку, а потом просто проехаться по тому, что останется от вашей машины.

Hong Kong

Это последний уровень турнира, и будет неплохо, если вы проедетесь по нему заранее. С обычными противниками вы справитесь без труда (после предыдущего-то ландшафта!), а вот когда после этого появится босс... Не теряйте времени зря, залезайте в монорельсовый туннель (к этому времени вы уже должны успеть найти его). Сидите там около любого из выходов и ждите, пока перед вами не возникнет кабина машины-босса. Вот тогда-то вам и надо будет потрудиться (в смысле, пострелять). Ввиду огромных размеров, босс не сможет въехать в туннель, а вернуться от его выстрелов достаточно легко. Только не забывайте, что монорельсовые поезда методично объезжают туннель по кругу, и что попадание под такой поезд равнозначно мгновенной смерти. Так что старайтесь находиться в левой части туннеля — так вы сможете заранее увидеть приближающийся поезд. Да, и когда вы замордуете босса, не торопитесь радоваться: из его останков появится босс номер два, еще больших размеров. Правда, и пугаться его не стоит — применяйте ту же тактику, что и в случае с первым боссом.



Помощь близка!



Секреты и хитрости

Играть за Minion:

Нажмите **(L1)**, й, к, з на экране выбора машины. Этот код обладает тем же недостатком, что и предыдущий.

Minion и Sweet Tooth являются достаточно громоздкими машинами. Если вы прошли турнир, то уже видели их Minion появляется там в виде «босса» на пятом уровне, а Sweet Tooth — последний «босс».

Позволить компьютеру выбрать машину для вас

Нажмите **(R1)** на экране выбора машины.

Обменять оружие на энергию («здоровье»)

Во время игры, удерживая **(R2)** нажатым, нажмите **↓, ↑, →, ←, ↑, ↑, ↓, ↓**. Все собранное вами оружие пропадет, а ваша энергия восстановится полностью.

Дополнительная энергия

Для того, чтобы восстановить свою энергию, вам надо просто задавить десять прохожих, шатающихся по округе.

Статуя Свободы в бикини

На уровне New York стреляйте из пулеметов по Статуе Свободы. Сначала загорится факел, который она держит в руке, а чуть погодя с нее слетит верхняя одежда, и Статуя останется в бикини. Наслаждайтесь зрелищем, маньяки!

Как получить полное оружие и здоровье

На уровне Hong Kong заезжайте в туннель монорельса и дождитесь поезда. Когда он приблизится, быстренько запрыгивайте на него и проедьтесь кружочек. Звук гонга оповестит вас о том, что вы получили полную энергию и арсенал.

Спецатаки

Все спецатаки выполняются при нажатой кнопке **(R2)**.

Ледяной шар **←, →, ↑**

Напалм **→, ←, ↑**

Прыжок **↑, ↑, ←**



- Щит ↑, ↑, →
- Выстрел назад ←, →, ↓
- Мины →, ←, ↓
- Невидимость →, ↓, ←, ↑
- Атака Minion ↑, ↓, ↑, ↑, (R2) — аналогична прыжку, но наносит больше повреждений противнику.

⊕ *Атака Minion может быть использована любой машиной*

Старайтесь разумно использовать спецатаки (лучше всего начинать их использовать, прикрывшись щитом — ↑, ↑, →). Если прямо за вами едет противник — используйте мину, если же противник стоит прямо перед вами, целесообразно сначала заморозить его, а потом уж разносить в клочья беззащитную кучу металла.

Еще немного кодов

Режим бога

Удерживайте нажатыми (L1), (R1), (L2) и (R2) и нажмите ↑, ↓, ←, →, →, ←, ↓, ↑.

Неуязвимость

Удерживая (L1) и (R2), нажмите ↑, ↓, ←, →, →, ←, ↓, ↑.

Неограниченный боекомплект

Удерживая □ + ○, нажмите ↑, ↓, ←, →, →, ←, ↓, ↑.

Мегапушка

Удерживая ○, нажмите ↑, ↓, ←, →, ←, ↓, ↑.

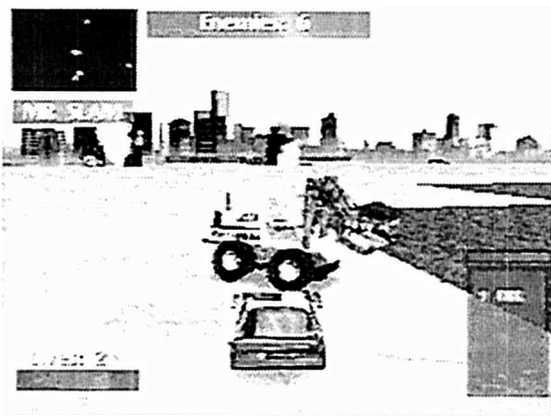
Коды уровней

Эти коды используются в режиме одного игрока. Вводить их надо в пункте Password (см. соответствующий подпункт в пункте «Основное меню»). Каждый код дает доступ на соответствующий уровень турнира для соответствующей машины.

«_» означает пробел

1 Axel

- Moscow (X), (Δ), (X), (X), _ , _
- Paris ○, (Δ), □, _ , (Δ), _
- Amazonia (Δ), (Δ), □, ○, ○, _
- New York _ , (Δ), □, □, (X), _



На улицах Лос Анжелеса — пиршество смерти и разрушения.

«Чудеса на виражах!»

- Antarctica (X), (X), (Δ), (□), (Δ), (○)
- Holland (○), (X), (○), (Δ), (○), (○)
- Hong Kong (Δ), (X), (○), (X), (X), (○)
- Dark Tooth (Δ), (□), (Δ), (□), (—), (□)

Grasshopper

- Moscow (Δ), (X), (○), (—), (—), (—)
- Paris (X), (Δ), (○), (□), (□), (○)
- Amazonia (—), (X), (○), (○), (Δ), (○)
- New York (○), (Δ), (X), (○), (—), (□)
- Antarctica (X), (□), (□), (○), (—), (Δ)
- Holland (Δ), (Δ), (X), (□), (○), (Δ)
- Hong Kong (○), (□), (□), (○), (X), (Δ)
- Dark Tooth (X), (—), (X), (□), (□), (—)

Hammerhead

- Moscow (—), (Δ), (X), (X), (X), (—), (□)
- Paris (—), (X), (Δ), (□), (X), (Δ)
- Amazonia (Δ), (—), (—), (—), (X), (○)
- New York (Δ), (Δ), (X), (Δ), (X), (X)
- Antarctica (Δ), (X), (Δ), (○), (X), (□)
- Holland (Δ), (□), (□), (X), (□), (—)
- Hong Kong (○), (Δ), (○), (□), (□), (Δ)
- Dark Tooth (○), (○), (○), (—), (Δ), (X)



Mr. Grimm

Moscow (△), (△), (×), (×), (○), _
 Paris (○), (×), (△), (○), (△), (×)
 Amazonia (○), (○), (△), (△), (△)
 New York (△), _ , _ , (○), (×), (○)
 Antarctica (○), (△), (×), (△), (×), _
 Holland (×), (×), (△), _ , (○), (×)
 Hong Kong _ , (×), (○), (△), (□), (□)
 Dark Tooth _ , (□), (△), (○), (○), (△)

Mr. Slam

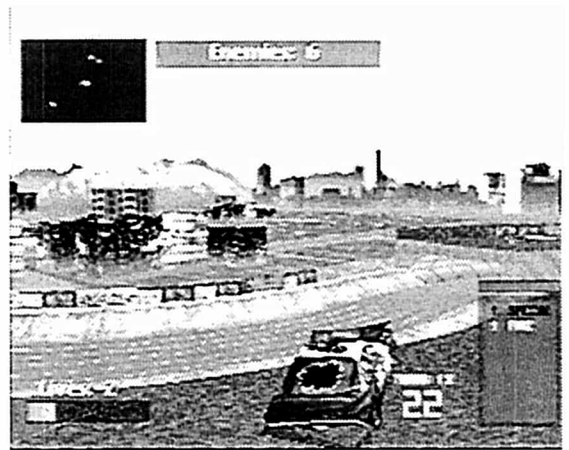
Moscow (×), (×), (△), (○), (×), _
 Paris (×), _ , _ , (○), (×), (□)
 Amazonia (○), (△), (□), _ , (□), (×)
 New York (△), (×), (□), (□), _ , (○)
 Antarctica (△), _ , (△), (○), (△), (△)
 Holland _ , (○), _ , _ , (○), _
 Honk Kong (□), _ , _ , (△), _ , (△)
 Dark Tooth (□), _ , (□), (△), (○), (×)

Outlaw 2

Moscow _ , (×), (○), _ , (△), _
 Paris (△), (△), (×), (○), (△), _
 Amazonia (△), (□), (□), (□), (△), _



Экипаж машины боевой.



Финиш находится в другой стороне!



ГОНКИ

- New York ○, ⊗, △, △, △, _
- Antarctica ⊗, △, ○, ⊗, △, _
- Holland ⊗, □, □, _ , △
- Hong Kong _ , △, ⊗, □, ⊗, ⊗
- Dark Tooth _ , ○, ⊗, _ , △, _

Roadkill

- Moscow ○, ⊗, △, □, □, _
- Paris △, _ , △, _ , _ , ○
- Amazonia ⊗, ⊗, △, ○, □, △
- New York ○, _ , _ , ⊗, _ , ⊗
- Antarctica _ , △, □, ⊗, ○, _
- Holland ⊗, _ , _ , △, _ , □
- Hong Kong △, △, □, △, ○, △
- Dark Tooth △, ○, ⊗, △, □, ⊗

Shadow

- Moscow □, _ , _ , △, △, _
- Paris ⊗, △, ⊗, □, ○, △
- Amazonia ⊗, ⊗, ○, _ , △, ⊗
- New York неизвестно
- Antarctica ○, ⊗, ○, ○, ⊗, ○
- Holland ○, △, □, △, □, _
- Hong Kong ○, _ , △, _ , □, ⊗
- Dark Tooth ○, △, _ , △, ○, _

Spectre

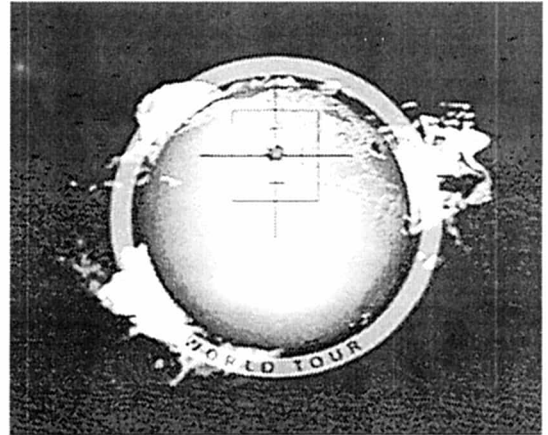
- Moscow ○, △, ⊗, ⊗, △, _
- Paris _ , △, □, ○, ○, ⊗
- Amazonia ○, ⊗, △, □, △, ⊗
- New York _ , ⊗, ○, ⊗, ⊗, △
- Antarctica ⊗, _ , _ , _ , ○, △
- Holland △, _ , _ , □, ⊗, □
- Hong Kong ⊗, △, ⊗, △, ○, □
- Dark Tooth ⊗, ○, ○, ○, _ , △

Thumper

- Moscow ○, _ , _ , △, ⊗, _
- Paris ⊗, □, □, ○, ○, △



- Amazonia △, ⊗, ⊙, _ , □, _
- New York ⊗, ⊗, △, △, ⊗, △
- Antarctica △, △, □, _ , _ , _
- Holland ⊗, △, ⊗, _ , □, △
- Hong Kong △, _ , _ , □, △, _
- Dark Tooth △, _ , □, □, ⊗, ⊙



По такой мишени промазать сложно.

Twister

- Moscow ⊗, _ , _ , △, ⊙, _
- Paris △, ⊗, ⊙, ⊙, ⊗, △
- Amazonia _ , △, □, ⊗, □, ⊙
- New York ⊗, △, ⊗, ⊙, ⊗, _
- Antarctica ⊙, _ , _ , ⊗, □, △
- Holland _ , ⊗, ⊗, _ , _ , ⊙
- Hong Kong ⊗, ⊗, △, ⊗, □, _
- Dark Tooth ⊗, □, _ , □, △, ⊙

WartHog

- Moscow △, _ , _ , △, □, _
- Paris △, □, □, □, ⊗, □
- Amazonia ⊙, □, □, ⊙, ⊗, ⊗
- New York ⊗, □, □, _ , ⊗, ⊙
- Antarctica _ , ⊗, ⊙, △, _ , □
- Holland △, ⊗, △, □, ⊗
- Hong Kong ⊙, ⊗, △, ⊙, _ , ⊙
- Dark Tooth ⊙, □, _ , ⊙, ⊙, □

Итак, если вы — прирожденный садист-гонщик, то можете смело засесть за эту игру. Слабонервных же просим даже не пытаться играть в Twisted Metal 2 — большие нервы могут и не выдержать такого садизма и истошных воплей умирающих водителей.



ЕДИНОБОРСТВА

Единоборства — жанр компьютерных игр, пользующийся устойчивой популярностью на протяжении всего развития электронных игр как таковых. Даже самые первые представители жанра, появившиеся в незапамятных восьмидесятых — игры с неказистым графическим оформлением — находили множество горячих поклонников. Причины такой устойчивой популярности вполне объяснимы — в реальной жизни вы, конечно, можете стать крутым бойцом, научиться ломать головой кирпичи, а рукой разрубать железнодорожные шпалы, но на это уйдут годы и годы упорных утомительных тренировок. К тому же, драка в реальной жизни чревата неприятными последствиями — выбитыми зубами, сломанными ребрами, сотрясением мозга, отбитыми почками, юридической ответственностью, не говоря уж о такой глобальной неприятности, как летальный исход. Человек — создание крайне хрупкое, и вывести его из строя — задача не такая уж сложная. Другое дело игра — там вам доступно все (в меру изобретательности создателей игры, конечно). Вы можете наносить любые немыслимые сокрушительные удары, вы можете то, что не под силу даже дедушкам из высокогорных буддистских монастырей, всю свою жизнь посвятившим постижению боевых искусств — вы можете швыряться сгустками плазмы, телепортироваться, превращать противника в ледяную статую, летать по воздуху и многое другое. Это не говоря уж о том, что героями таких игр становятся не только люди. Кто только ни выходит на ринг в компьютерных драках — киборги и роботы, демоны и инопланетяне, призраки и древние божества. Даже если вы в реальной жизни — совсем никудышный боец, в игре вы становитесь совсем иным — безжалостным и непобедимым. Глубоко заблуждаются те, кто презрительно считают компьютерные единоборства состязанием в скорости нажатия на клавиши джойстика. Нет, если игра хорошо продумана, то поединок, не побоимся такого сравнения, становится подобием шахматной партии — вы на ходу изучаете тактику противника, наиболее часто применяемые им приемы, и ищете свою контртактику — враг делает свой ход, нанося удар, и вы должны молниеносно среагировать, найти адекватный ответ. Вот только на размышления вам отводятся доли секунды. Если вы действительно хотите научиться побеждать в любимейшей игре, вы должны вжиться в образ героя, выбранного вами, не только изучить все комбинации клавиш, отвечающие за спецприемы, но и смотреть на мир (игровой мир, конечно) его глазами, жить его жизнью, на короткое время поединка стать им, забыв о том, кто вы есть в реальном мире. И тогда пальцы сами собой в нужный момент будут набирать на джойстике самые сложные комбинации клавиш, отвечающих за самые эффективные спецприемы.

Итак, единоборства на Sony Playstation, что же они из себя представляют? Конечно же, в большинстве своем эти игры стремятся поразить вас ярким и качественным графиче-



ческим оформлением — эти игры выжимают из «железа» приставки все, на что она способна: быстродействие производительных процессоров, большой объем оперативной памяти, все технические ресурсы идут в ход. Все дело в том, что единоборства нового поколения обрели объем — стали трехмерными. На протяжении почти десятилетия героям единоборств (да и всех прочих аркадных игр) были доступны лишь два измерения, героев рисовали художники-мультипликаторы, позднее их стали синтезировать в трехмерных редакторах, но сражающиеся герои, хоть и выглядели объемными, все равно почти ничем не отличались от своих рисованных собратьев — вы наблюдали за происходящим лишь с одного ракурса — сбоку. Революцию в жанре произвела фирма SEGA, выпустившая на игровых автоматах Virtua Fighter. Герои этой замечательной игры представляли собой набор многогранников, обтянутых яркими поверхностями — текстурами. Но эта многоугольность и геометричность совсем не резала глаз, а движения выглядели вполне плавными и естественными. За драматическими событиями, развернувшимися в игре, игрок мог наблюдать не только сбоку, ракурс постоянно менялся — вид сбоку неожиданно сменялся видом сверху, камера делала разворот, и мы видели бойцов уже сверху и сзади и так далее. От этой игры просто захватывало дух, такого еще не было. Но эта игра в момент своего возникновения могла появиться лишь на игровых автоматах — ни одна существующая на тот момент игровая приставка или персональный компьютер не могли «потянуть» обсчет полноценной трехмерной графики. Так что нет ничего удивительного в том, что Virtua Fighter стала визитной карточкой новой приставки, выпущенной фирмой SEGA — основным конкурентом вашей любимой Sony на игровом рынке — SEGA Saturn. Тот факт, что, кроме этой игры, для Saturn в тот момент почти что и не было игр, никого не смущал — новая приставка била все рекорды продаж в Японии, а затем и в Америке. Создатели игр-единоборств сразу поняли, в каком направлении надо рыть, чтобы наткнуться на неиссякающую золотую жилу. И трехмерные единоборства стали выходить одно за другим. Sony нужен был хит (чтобы на равных сражаться со своим главным противником за игровой рынок), который и по графике, и по игровому интересу ни в чем бы не уступал прославленному Virtual Fighter. И таким хитом стал Tekken. Эта игра, действительно, ни в чем не уступала своему сопернику, к тому же, ее создатели, в отличие от своих конкурентов, позаботились и о связном логичном сюжете, и о биографиях героев. Вы не просто бьете кого-то ногой по морде, — вы сражаетесь за правое (или, наоборот, неправое, если вы прирожденный злодей) дело. В подоплеке турнира, в котором вы принимаете участие, нашлось место и мафиозным кланам, и гениальным ученым, разрабатывающим новые модели боевых киборгов, и самим киборгам, и благородным неустрашимым героям, невинно пострадавшим от происков злых сил. Перед вами захватывающая история, напоминающая гонгконгский боевик, а ее финал полностью зависит от того, насколько хорошо вы умеете обращаться с джойстиком вашей приставки. Мы не включили в нашу СУПЕРЭнциклопедию описание первой части этой игры потому, что ныне первая часть, увы, уже уступила место своему продолжению, и настоящим суперхитом стал Tekken 2. Второй Tekken выжимает из вашей Sony все — кажется, большего совершенства графики



и скорости добиться уже нельзя. Для создания персонажей игры применена очень оригинальная технология — живые мастера восточных единоборств, покрытые сетью датчиков, отработывали самые разнообразные приемы, прыжки и движения, а данные с этих датчиков заносились в компьютер — другими словами, компьютер просто сканировал движения живых людей, поэтому и герои игры двигаются и дерутся как живые (по такой же технологии создавался и знаменитый T-1000 — терминатор из жидкого металла в известном фильме). Но Tekken 2 не из тех игрушек, на которые просто интересно смотреть, это же не компьютерный ролик, а именно игра, в Tekken интересно играть. Правильнее будет сказать — не оторваться. Обилие приемов, спецприемов, комбосов (непрерывных каскадов сокрушительных ударов) делают игру просто непревзойденной по игровому интересу. В игре тщательно взвешены и сбалансированы возможности всех персонажей — нет откровенных слабаков и нет непобедимых машин смерти, у каждого есть свои сильные и слабые стороны, и задача игрока — правильно научиться пользоваться возможностями любимого героя. На кого бы вы поставили в поединке между хрупкой девушкой, в совершенстве владеющей айкидо, и боевым киборгом — стальным амбалом, созданным для проведения спецопераций? Айкидо — оно, конечно, айкидо, а стальной кулак — он стальной кулак, но не делайте поспешных выводов — миниатюрная хрупкая девица может в этой игре «замочить» стального амбала всухую, не пропустив ни одного удара. Возможно и наоборот.

В настоящее время западные игровые журналы пестрят материалами о скором выходе Tekken 3. Что ж, ждем с нетерпением. Но не Tekken'ом единым живы поклонники единоборств, обожающие Sony Playstaion. Вообще-то, трехмерные единоборства выпускают все, кому не лень (вернее, те, у кого есть соответствующее оборудование и персонал, умеющий этим оборудованием пользоваться). Что уж тут говорить о солидных, уважающих себя компаниях, давно и прочно утвердившихся на рынке единоборств, например, о такой компании как Capcom, прославившейся своим знаменитым Street Fighter 2 и всеми его многочисленными модификациями для всех мыслимых и немыслимых игровых платформ. Конечно же, Capcom не собирается уступать позиции конкурентам и идет в ногу со временем. В первую очередь, фирма позаботилась о своем любимом детище, выпустив трехмерную версию старого доброго Street Fighter 2. Но об этой игре мы расскажем вам в следующем выпуске нашей СУПЕРэнциклопедии. А в этом томе мы с радостью констатируем факт, что Capcom не заикливается на Street Fighter'e, и иногда выпускает замечательные игры, никак не связанные со своим главным шедевром. Одной из таких игр стала замечательная трехмерная драка — Star Gladiators. Перед вами игра, гармонично сочетающая все составляющие настоящего хита — превосходная трехмерная графика (например, поединки иногда разгораются на вращающихся аренах — и у вас с непривычки может закружиться голова), обилие ярких экзотических персонажей, каждый из которых наделен прекрасным набором приемов и спецприемов, из чего следует, что в эту игру крайне интересно играть. Правда, с сюжетом создатели игры решили особо не мучиться, и вам придется после серии поединков расправляться с безумным ученым, надумавшим жестоко ото-



мстить человечеству, которое его жестоко обидело (привлекло к уголовной ответственности за опыты над живыми людьми, согласитесь — крайне неадекватная реакция на подобные пустяки). Действие игры разворачивается в далеком будущем, и вам предстоит играть за причудливый набор персонажей, включающий в себя людей, роботов и представителей различных инопланетных рас, среди которых попадаются гигантские птицы, разумные добродушные (на первый взгляд) косолапые мишки. Сильное впечатление производят и декорации, на фоне которых герои выясняют свои запутанные взаимоотношения — пейзажи других планет, нагромождения металлоконструкций, футуристические интерьеры, про вращающиеся арены мы уже говорили выше. Одним словом, *Sarcom* доказал, что «есть еще порох в пороховницах», и покидать рынок единоборств эта компания в ближайшее время не планирует.

Компьютерные единоборства и реализм — вещи, казалось бы, совершенно несовместимые. Герои этих игр сплошь и рядом наносят такие удары, после которых в реальной жизни уже не встают и в лучшем случае всю оставшуюся жизнь зарабатывают на лекарства, в худшем — дают дополнительную работу патологоанатомам и прочему персоналу морга. В том же *Теккен* герои запросто, например, сворачивают оппоненту шею, после чего оппонент как ни в чем не бывало продолжает бой — вы ведь вряд ли будете в состоянии отомстить обидчику, развернувшему вашу голову на 180 градусов. А встречаются единоборства, в которых герои дерутся не голыми руками, а пускают в ход холодное оружие — они сосредоточенно рубят и колют друг друга двуручными мечами, катанами, саблями, шпагами, копьями и прочими довольно острыми предметами. Что происходит с человеком, которого опытный фехтовальщик наотмашь ударил мечом? Правильно, опытному фехтовальщику придется стирать одежду, обильно забрызганную кровью, а его оппоненту и одежда, и все остальное будут уже совершенно ни к чему. Казалось бы, зачем реализм в игре? Реализма и так вокруг воз и маленькая тележка, надо ж хоть немного от него отдохнуть. Но с другой стороны, почему бы и нет? Например, почему бы не сделать игру, дотошно имитирующую настоящий поединок на мечах, саблях и т. п. *Bushido Blade* как раз и является такой уникальной на данный момент игрой, сочетающей и реализм, и игровой интерес. Бушидо (в другой транскрипции — бусидо) — «Путь воина» — кодекс самураев, воинов, для которых меч является святыней. Самураи, подобно европейским рыцарям, были дворянами-воинами. Война была их повседневной работой, а меч — не просто орудием труда, а скорее, продолжением руки. Но было бы неверным именовать самураев просто японскими рыцарями — европейский рыцарь и японский самурай — это несколько разные вещи. Самурай не боялся смерти — красивая смерть на поле боя являлась для него чуть ли не мечтой. Смертью смывали позор — самурай кончал жизнь самоубийством, совершая мучительную и страшную церемонию *харакири* (японский писатель Юкио Мисима сделал себе *харакири* в семидесятые годы двадцатого столетия после неудачной попытки поднять мятеж японской армии — *Сил Самообороны* — это был истинный самурай). Согласитесь, сложно представить себе европейского воина, вспарывающего себе живот по доброй воле. Высшим подвигом у самураев считался подвиг, оставшийся



безвестным, подвиг, о котором никто не узнает. Так что самураи сражались и умирали не только ради того, чтобы стяжать славу. Японские законы разрешали самураям отлавливать простолюдинов на перекрестках и оттачивать на них искусство фехтования — рассекать надвое от плеча до пояса или еще каким-либо причудливым способом. И вместе с тем, самурайский кодекс чести запрещал добивать соперника, запросившего пощады, нападать без предупреждения, убивать спящих. Во время Второй Мировой многие японские офицеры осудили внезапное нападение на американскую базу Пирл Харбор — подобные действия не соответствовали самурайскому кодексу. *Bushido Blade* даст великолепную возможность стать настоящим самураем (при желании вы можете стать и ниндзя). В этой игре поединок почти ничем не отличается от поединка в реальной жизни — привычные индикаторы здоровья героев просто отсутствуют. Если вы пропустили удар и вашему герою воткнули в живот острие меча — он просто умирает, если вражеский удар задел руку — рука перестает действовать, если герой ранен, он не может быстро двигаться и наносить удары. К тому же, в этой игре желательно соблюдать кодекс самураев — это приносит в игру романтику и своеобразную красоту.

Герои в этой игре также полностью трехмерны, но по качеству графики игра заметно уступает и *Tekken 2*, и *Star Gladiators*. Но вот играть в нее столь же интересно. Вы можете выбрать не только героя, но и его оружие, а выбор оружия определяет тактику поединка — перед вами широкий ассортимент стилей фехтования, смертельных приемов, непробиваемых защит. В этой игре вы, конечно же, не можете швыряться сгустками плазмы, летать по воздуху и совершать прочие невообразимые в реальной жизни вещи, но метнуть в соперника нож или сюрикен — это пожалуйста. Эта игра, несомненно, привлечет самое пристальное внимание любого поклонника единоборств своей необычной концепцией и захватывающим игровым интересом.

До сих пор мы говорили о единоборствах нового поколения, играх, в которых используются последние достижения в области трехмерной графики. Именно они определяют современное лицо жанра. А как же обстоят дела на Sony PS со старыми добрыми двумерными единоборствами — классикой жанра, играми, появившимися еще в те времена, когда вашей любимой приставки еще не было и в помине? Смеем вас заверить — дела обстоят превосходно. Какая игра на протяжении нескольких лет удерживала пальму первенства в жанре, вызывала поток игр-подражаний, а также бурные дебаты в печати (западной) и даже в Конгрессе США по поводу жестокости в компьютерных играх? Вы угадали — это *Mortal Combat*, игра, которую сложно назвать просто суперхитом, это даже не суперхит, а культовая игра, ставшая, наряду с *Doom*, символом своего времени. По ее мотивам снят фильм, вошедший в число самых кассовых, сериал мультфильмов и серия романов, не говоря о всякой мелочи типа футболок, наклеек, открыток и т. п. «Finish him!» — «Прикончи его!» — таков незамысловатый девиз этой игры. Забудь про жалость, милосердие — удел слабаков, противника мало избить до полусмерти, его надо добить — вырвать голову вместе с позвоночником, сжечь заживо, разорвать на части. Не падайте в обморок от вида крови, ее будет много, она зальет весь экран вашего телевизора. Так что



нет ничего удивительного в том, что добропорядочные конгрессмены, не страдающие тяжелыми приступами гуманизма, когда речь идет о нанесении ракетно-бомбовых ударов по мирным жителям Ирака или Сербии, были столь напуганы этой игрой. Наверное, нет особого смысла еще раз напоминать о том, что в роли героев игры снялись живые актеры, оцифрованное изображение которых наложено на рисованные задние планы, все и так помнят про реки крови и изощренные добивания, сюжет игры прекрасно известен, во всяком случае, всем, кто посмотрел фильм. Поговорим о том, что именно представляет *Mortal Kombat Trilogy* — версия этой знаменитой игры для Sony PS. Эта игра прольет бальзам на душу каждому истинному поклоннику «Смертельного поединка» — пред вами игра, в которой собраны все герои и дополнительные персонажи из всех трех частей МК! Все герои, все приемы и спецприемы, весь богатейший ассортимент извращенных добиваний — «фаталити», «анималити», «бэбалити», «фрэндшип», к ним прибавилась еще одна садистская находка создателей игры — «бруталити». Многие герои присутствуют в «Трилогии» сразу в нескольких ипостасях — например, Саб Зиро из первой части, из второй и из третьей частей — три разных героя. Про графическое оформление можно и не говорить: Sony PSX — она и есть Sony PSX, тем более, если ей не приходится мучиться с обсчетом навороченной трехмерной графики. Кстати, не за горами и выход МК 4, который обогатится полноценной трехмерной графикой. Может быть, к тому времени, когда вы будете читать эти строки, долгожданный четвертый *Kombat*, наконец-то, увидит свет.

Rise of the Robots — игра, которая в свое время стала своеобразной вехой в истории жанра единоборств. Она появилась в 94 году и производила сильное впечатление качеством графического оформления. Вернее, не просто сильное, а сногшибательное, ее герои — сошедшие с ума роботы и бесстрашный киборг, отправленный людьми на их усмирение, были не нарисованы, а синтезированы в трехмерном редакторе. Нет, игра по-прежнему осталась двумерной, но вот ее герои обрели подобие объема и выглядели очень правдоподобно. Впрочем, красотами графического оформления все достоинства игры и исчерпывались. Судя по всему, ее создатели решили сэкономить на геймтестерах — людях, в обязанности которых входит поиграть в только что сделанную игру и сказать все, что они о ней думают. Так что в роли геймтестеров пришлось выступать обыкновенным геймерам, и их вердикт был неутешительным — красиво, но абсолютно неинтересно. И персонажей мало, а приемов и того меньше, игра сводится к скорости нажатия на кнопки. В принципе, игрок мог ограничиться просмотром эффектного трехмерного заставочного ролика, повосторгаться и смело забыть об этой игре. Но невзирая на это, версии игры появились почти на всех игровых платформах, существовавших в 94 году. А на Sony PSX версии этой игры так и не появилось. Не появилось, да и не очень-то и надо. Зато на Sony есть версия *Rise of the Robots 2*. На ошибках, как известно, учатся, и создатели игры учили самый вопиющий недостаток первой части — полнейшее отсутствие игрового интереса. Персонажей стало почти в три раза больше — целых восемнадцать, не считая пяти скрытых. Приемов и спецприемов тоже слегка прибавилось, так что играть стало намного интересней. Стальные бойцы, выясняющие между собой отношения в этой игре, прорисо-



ваны и анимированы еще лучше, чем в первой части. А задние планы, на фоне которых разворачиваются поединки, уже не играют роль статичных декораций — они наполнены движением и действием. Причем, действие, разворачивающееся на заднем плане, может оказать некоторое влияние на ход поединка — стальной паук на одной из арен вовсе не является украшением, он время от времени плюется едкой кислотой, драка в цеху чревата производственными травмами — подобных примеров можно привести множество. Все это вносит в игру дополнительный интерес. Можно найти в этой игре и заимствование из *Mortal Kombat* — добивания, которыми можно закончить поединок. Конечно, обезглавливание робота смотрится совсем не так, как обезглавливание человека, но в общем-то, есть, на что посмотреть.

По какой-то загадочной причине игры-единоборства не пользуются особой любовью играющих масс. Более того, существует нелепеешее и в корне неправильное мнение, будто единоборства — примитивный жанр, что-то на уровне аркадных стрелялок. А чего, спрашивается, думать? Жми кнопки, и дело в шляпе...

На самом деле, единоборства — едва ли не самый сложный и умный из игровых жанров. Давайте сразу условимся, что речь идет об игре с живым противником — играть с компьютером решительно неинтересно, он слишком туп и предсказуем. Люди, только люди оказываются достойными соперниками!

Хорошая реакция и координация движений, конечно, сильно выручают. И все же для хорошего бойца это не главное. Чтобы прослыть непобедимым чемпионом, вы должны разгадывать психологию противника. Если вы успеете понять, какой прием начал выполнять соперник, и за доли секунды найдете контрмеры — очень хорошо. Но еще лучше, если вы поймете это за секунду до того, как противник начнет выполнять этот прием... и даже до того, как ему придет в голову это сделать. Не мешает и спровоцировать врага, намеренно показать ему свою слабость. Пусть он радостно рванется вперед, там его уже ждет сюрприз. Интуиция и психология — вот что такое игры-единоборства!

Конечно, речь идет о шедеврах. Они, как и в любом другом игровом жанре, попадают довольно редко (для PlayStation общепризнанным лидером является *Tekken 2*). Хорошо проработанная игра-единоборство учитывает три момента. Во-первых, скорость нажатия кнопок не так уж важна — побеждать должно мастерство, а не подвижность пальцев. Во-вторых, в ней не должно быть однозначно сильных или однозначно слабых персонажей — избыток силы компенсируется недостатком скорости, а быстрота и подвижность — малой физической мощью. В-третьих, не существует легко выполняемых приемов «на все случаи жизни». Чем лучше и полезнее прием, тем сложнее он выполняется.

Самые основные понятия игр-единоборств понятны на уровне здравого смысла каждому, кто хоть раз в жизни дрался или по крайней мере смотрел разудалые боевики, обычно описанные в видеопрокатах лаконичным термином «мордобой». Одно из самых базовых понятий — уровень. В первых единоборствах различалось два уровня ударов, верхний и нижний — то есть выше и ниже пояса. Обычно можно бить как руками, так и ногами. Теперь стало модно вводить аж по три уровня (к верхнему и нижнему добавился средний).



Как правило, атаки по нижнему уровню (подсечки, подкаты и просто удары) лучше всего действуют против начинающих, которые слепо молотят по воздуху, пока противник отсиживается в нижней стойке. По мере накопления опыта становится ясно, как бороться с подобной тактикой... впрочем, единого рецепта вы все равно не найдете, в каждой игре придется искать свое конкретное решение.

Практически во всех единоборствах присутствует кнопка «блок» (или сочетание кнопок, выполняющее ту же функцию — обычно движение назад+удар рукой). Основная цель блока — сдержать или погасить удар противника, дожидаясь нужного момента для контратаки. Во многих играх (например, в том же Tekken 2) блок защищает лишь от атаки по тому уровню, на котором он поставлен — скажем, нижний блок не спасет от верхнего удара. Это, конечно, вполне логично, но игра несколько усложняется.

Почти в любом единоборстве предусмотрены броски. Они классно смотрятся и к тому же не позволяют «играть в черепаху» — отсиживаться в глухой обороне, не отпуская кнопки блока. Стоит противнику замешкаться с контратакой, как он уже втыкается головой в землю. А если вы не будете тормозить, то успеете отвесить пинок по лежащему врагу. Впрочем, не стоит увлекаться — выход из лежачего положения может мгновенно превратиться в контратаку.

Игры-единоборства существуют уже давно, и в них успела появиться своя терминология. Премудрость не ахти какая, и все же для того, чтобы извлечь максимум пользы из описаний, нужно хорошо представлять себе смысл некоторых терминов.

Чаще всего начинающие игроки путают комбинации (combos) со связками (strings). На самом деле это похожие, но все же не одинаковые понятия. И то, и другое — специальные, быстрые серии приемов, «зашитые» в игру. Как бы быстро вы ни нажимали кнопки, остается справедливым общее правило: серия ударов, составляющих комбинацию или связку, выполняются быстрее, чем самостоятельные удары.

Итак, комбинацией называется последовательность ударов, которую в принципе невозможно прервать. Если уж противник начал комбинацию, вам остается лишь терпеливо сносить побои (что крайне неприятно) или блокировать и ждать, пока комбинация закончится. Связку, в отличие от комбинации, можно прервать. Конечно, для этого нужно хорошо выбрать момент (и нередко — успешно блокировать несколько ударов), но это все-таки возможно.

Довольно часто встречается термин «реверс». Что это такое? Представьте себе, что ваш противник начинает какой-нибудь бросок. Вот он уже схватил вас, еще доля секунды... как вдруг вовремя нажатая комбинация начинает сокрушительную контратаку. Реверс используется **только** во время нападения противника.

Если ваши удары были особо меткими и сильными, противник падает на землю. Нокдаун. Что, лежачего не бьют? А вы попробуйте, это очень интересно, а главное — эффективно при должном исполнении. Во многих играх предусмотрено два вида добиваний (не путать с fatality из сериала Mortal Kombat!) — сильное и слабое. Первое наносит больше повреждений упавшему, но и выполняется дольше — следовательно, противник мо-



ЕДИНОБОРСТВА

жет уйти из-под удара, а при некотором везении и проворстве — повернуть контратаку. Каким добиванием пользоваться, вы должны решить самостоятельно. Оптимисты склонны выбирать сильное добивание, пессимисты — слабое. Наверное, самый разумный вариант — руководствоваться вдохновением (или если хотите — выбирать «от балды»), чтобы противник не мог привыкнуть к вашей тактике и найти против нее действенные меры.



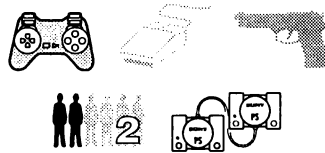
BUSHIDO BLADE

Клинок Бушиго

ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Производитель Squaresoft/Lightweight
 Издатель Sony Computer Entertainment Inc.
 Год 1997
 Размер 1 CD
 Размер сохраненной игры 1 блок

УПРАВЛЕНИЕ



СУТЬ ИГРЫ

Очень оригинальное трехмерное единоборство с применением прежде всего холодного оружия - для поражения/победы достаточно одного, но смертельного удара. Самурайская тема, полная свобода перемещения по аренам, отсутствует понятие маленького ринга.

МОРАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ

Насилие в чистом виде: порезанные руки, ноги, отрубленные головы. Все это слегка облагорожено "Кодексом Самурая".

Изображение

■■■■■■■■■■
и плавно и быстро

Звук

■■■■■■■■■■
отсутствует фоновая музыка

Сюжет/концепция

■■■■■■■■■■
оригинальный подход к жанру

Играть в первый раз

■■■■■■■■■■
непривычно

Играть снова и снова

■■■■■■■■■■
затягивает

Играть с друзьями

■■■■■■■■■■
невозможно оторваться

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

■■■■■■■■■■

+

Особенно притягательно для любителей древнего востока. Выбор не только персонажа, но и оружия для него. Своя тактика и стратегия боя для каждого ландшафта. Четко отработанная система ранений - с пораненной ногой вы далеко не убежите.

-

Маленький выбор персонажей. Препятствия не всегда отыгрываются, так на одном ландшафте вода замедляет движения, а на другом не доставляет проблем. Игра разочарует любителей грубых силовых персонажей и хитрых приемов.

=

Изумительная по атмосфере и стильная по правилам игра.

одна из лучших



ЕДИНОБОРСТВА

Где-то глубоко в горах Японии затерялся старый замок Мейкоюкан («Дом отражающих зеркал»). Он был построен свыше 700 лет назад, в эпоху Муромати, и еще с тех времен в нем тайно обучают боевому искусству Нарукагами Синторю («Учение отражающих зеркал»).

Среди учеников Мейкоюкан — особая группа, называемая «кагэ» («тени»). Настоящие имена «кагэ» никому неизвестны — впрочем, даже сами ученики не знают, кто из их коллег входит в этот клан.

Однажды один из «кагэ» покинул замок и скрылся в горах. Другие члены клана немедленно отправились на поиски. Им было поручено любой ценой догнать и убить беглеца. Но вот преследование подходит к концу, а вместе с ним приближается конец кровавой драмы. Беглец сражается за свою жизнь и свободу, а его преследователи защищают честь и безопасность клана.

Такой вот сюжет... Да впрочем, так ли он важен? *Bushido Blade* выделяется среди прочих единоборств не сюжетом, а своей любопытной концепцией. Вы выбираете не только персонажа, но и оружие, которым он будет сражаться. 8 бойцов, да помноженные на 6 видов оружия — получается целых 48 вариантов, неслыханный простор для творчества. Конечно, любой персонаж «предпочитает» те или иные виды оружия. Попробуйте-ка вручить хрупкой дамочке здоровенный боевой молот. Конечно, она его оторвет от земли, но на особые успехи в бою рассчитывать не приходится. Более того, у персонажей даже есть специальные приемы, работающие со строго определенными видами оружия.

Кроме того, в *Bushido Blade* начисто пропали индикаторы здоровья. Все происходит, как в реальном бою:

- при сильном ранении в корпус движения замедляются;
- при сильном ранении в левую руку боец не сможет держать оружие двумя руками;
- при сильном ранении в ноги ухудшается подвижность, становится труднее вставать после падения и т. д.

В общем, с каждым новым ранением ситуация все ухудшается, и сражаться становится все сложнее. Малейшая неосторожность грозит бедой. Впрочем, даже пониженная скорость не мешает убивать противника (бывали случаи, когда однорукый и одноногий боец успешно сносил голову оппоненту).



Стань настоящим самураем.



Варианты окончания и кодекс самурая

Усилия игрока должны быть вознаграждены красивым роликом — эта аксиома справедлива едва ли не для любой игры с единоборствами. Но что это такое — унылый экран с непонятными иероглифами?!? Это всего лишь первый вариант окончания игры. Если умеете читать по-японски — читайте, а если не умеете — лучше задумайтесь о кодексе самурая и о том, что такое честный бой. Итак, чтобы увидеть в конце игры достойный ролик, вы должны соблюдать кодекс самурая:

Не прикасаться к своему сопернику, пока он не кончит говорить (в том числе не сталкиваться с ним и не пускать в ход вспомогательное оружие).

Не бить лежачего.

Не бить в спину.

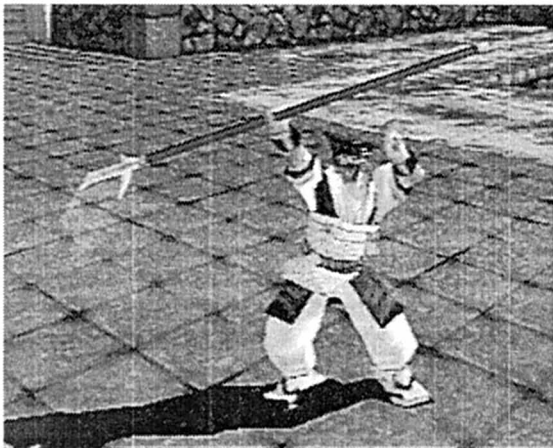
Не убивать убегающего соперника.

Но даже это еще не все! В игре существует и другое, скрытое окончание, и добраться до него оказывается довольно сложно. Прежде всего, сразу же после начала игры вы должны бежать к колодцу на строительной площадке. Когда вы окажетесь возле цели, раньте своего соперника в ногу и затем прыгайте в колодец. После этого вам придется пройти игру как обычно, но с одним дополнительным боссом. Внимание, а сейчас самое важное: при этом вы должны пройти всех противников до нового босса без единой царапины. Играя против последнего босса, игру можно продолжать.

Стратегия

Запоминание кнопок

В отличие от многих игр с единоборствами, в Bushido Blade нажатые кнопки не запоминаются. Если удар противника пришелся по вашему оружию, оно слегка смещается, и вы можете потерять равновесие (хотя удар противника вас и не достигнет). К сожалению, все кнопки, которые вы долго и старательно нажимали до этого, пропадают. Мораль: не стоит надеяться, что все нажатые кнопки будут запомнены и воспроизведены в игре.



Всех убью, один останусь!

Блоки и отбивание

Вам придется тратить немало времени на то, чтобы следить за противником и ждать, пока он по неосторожности раскроется. Некоторые игроки в *Mortal Kombat* и *Street Fighter* хвастаются тем, что они вообще не прикасаются к кнопке «блок». В *Bushido Blade* этот номер не пройдет. Первый тип блоков, встречающихся в игре — автоматические блоки. Если вы просто стоите на месте, ничего не делая, а ваше оружие находится на траектории удара, то удар приходится в оружие, а вас не задевает. Другими словами, автоматический блок скорее можно считать случайным совмещением

оружия. Чаще всего автоматический блок не успевает вовремя вернуть ваше оружие на место, чтобы отразить следующий удар в связке. Следовательно, если вы не любите пользоваться блоком, вам придется выбрать такую стойку, чтобы оружие находилось впереди вас (обычно это средняя стойка, хотя некоторые виды оружия оказываются впереди независимо от стойки).

Учитесь блокировать, а то вас ждут постоянные проигрыши. Время для блока выбирается так же, как и для реверсов в *Virtua Fighter* или *Tekken* — блок должен начинаться одновременно с атакой противника. Каждый прием начинается с характерного движения, по которому можно догадаться о том, что будет дальше. Когда вы заметили «сигнал», жмите кнопку блока. Если ваш противник умеет пользоваться связками и пускает их в дело, кнопку придется нажать несколько раз.

Если блок выполнен правильно, в месте столкновения проскакивает маленькая зеленая искра, а ваше оружие слегка смещается. Если блок поставлен неудачно и вместо него получается автоматический блок, зеленой искры не будет, а оружие смещается гораздо заметнее. Легкое оружие смещается сильнее, тяжелое — слабее (заблокировать молот рапирой оказывается непросто). Некоторые связки не удастся полностью заблокировать даже тогда, когда все сделано абсолютно правильно — видимо, разработчики игры в чем-то просчитались.

Если вы привыкли сражаться легким оружием, освойте уход назад — он выполняется кнопкой **(R2)** после блока, а также может выполняться сразу же после удара противника. Ваш боец моментально увеличивает дистанцию до противника. Этот прием помогает избежать ударов тяжелым оружием. Можно также отступить в сторону, но одну кнопку нажать явно проще, чем две.



Как справиться с агрессивным соперником

В классической «Книге пяти колец» легендарного фехтовальщика Миямото Мусаси описан прием, который называется «перемещением тени». Суть в том, что вы показываете сопернику ложный удар, который он принимает за вашу настоящую атаку. Он начинает защищаться, и тогда настоящая атака (которая должна быть наготове) застает его врасплох. Применительно к связкам это означает, что первый удар не обязан попадать в цель (а попадет — хорошо). Главное — заставить соперника заблокировать/уклониться от первого движения и поверить в то, что опасность миновала. Когда он начнет свою атаку, завершите начатую атаку — нередко это выглядит так, словно соперник вообще не защищался.

Для подобных финтов лучше всего подходят медленные связки. Идеальным вариантом была бы связка, в которой можно было бы отложить приемы на секунду или более, пока противник не начнет двигаться. Например, из нижней стойки с нодати связка (X), (A) проходит достаточно долго. Обычно этого хватает, чтобы противник перешел в контратаку. Если не торопиться с нажатием кнопок, можно затянуть завершение связки.

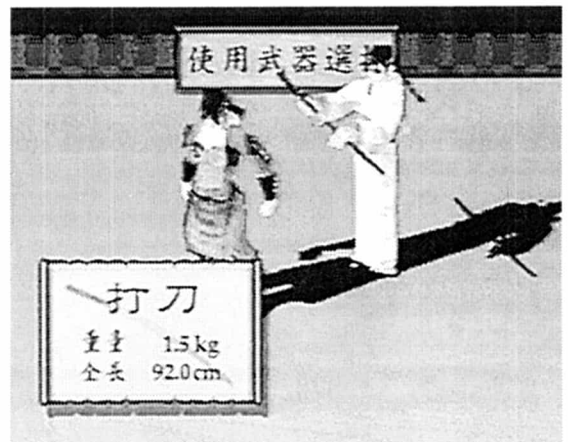
Бег

Атаки с разбега — великолепная вещь. Скажем, после удара сверху ((A) на бегу) противник очухается нескоро. Прием проходит не сразу, но во время выполнения вы даже сможете изменить направление атаки. Также довольно быстро выполняется атака с разворотом.

Обратите внимание на то, что во время бега вы можете столкнуться с соперником и упасть на землю.

На коленях

Если соперник сбил вас на колени, вы оказываетесь в очень тяжелом положении. Не работает ни одна связка, вы не можете нормально двигаться, и вообще свобода действий заметно ограничивается. Если понизить стойку на коленях, ваш боец ложится на землю. Это чрезвычайно полезно, поскольку откат в сторону выполняется гораздо быстрее, чем «прогулки» на коленях. Чтобы откатиться в сторону, следует нажать кнопку ↑ или ↓. Чтобы снова встать на ноги, нажмите ← или →. Лежа на земле, можно атаковать (см. приемы ниже).



К выбору меча надо подходить ответственно.



Скорость

Игроки, привыкшие к единоборствам на игровых автоматах, сразу же заметят, что поединки в *Bushido Blade* идут с гораздо меньшей скоростью. Впрочем, это и к лучшему — по крайней мере, от игрока требуется не только умение «топтать кнопки», но и мастерство.

Следовательно, вам придется для начала немного замедлиться. Сконцентрируйте все усилия на блоках и уходах. Четко отработанная тактика ухода принесет гораздо больше пользы, чем тупое махание оружием. Запомните оптимальные виды оружия и стойки разных бойцов, а также приемы, которые можно проводить из того или иного положения. Пользуйтесь всем этим, пока это не станет вашей второй натурой. Не забывайте о том, что при нижнем выпаде, прыжке и т. д. вы можете перейти в другую стойку. Изменение стоек происходит медленно, поэтому старайтесь избегать ситуаций, когда вам приходится менять стойку перед лицом надвигающейся опасности.

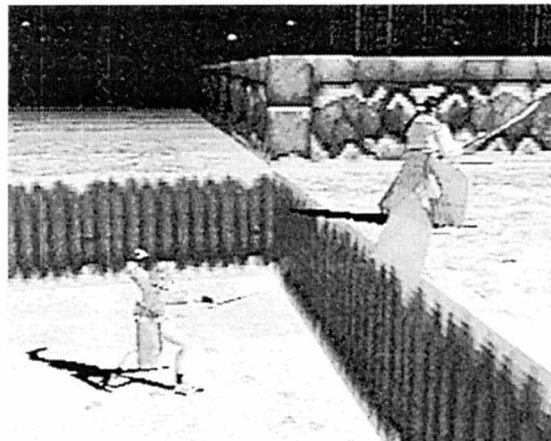
В каком-то отношении этот игровой аспект очень приближен к действительности. В японской литературе полно рассказов о том, как два самурая неподвижно стоят по разным сторонам моста (стола, стены и т. д.), пока один из них не теряет самообладания и не бросается в преждевременную атаку (и конечно, погибает по собственной глупости). Это вовсе не означает, что вы должны уходить в глухую оборону; скорее, нужно следить за соперником гораздо внимательнее, чем за своим бойцом.

Как взломать глухую оборону

Если противник упорно отсиживается в глухой обороне, можно воспользоваться несколькими приемами. Простейший из них — начать бегать. На полной скорости описывайте круги вокруг соперника, пока он не повернется в другую сторону. Быстро подбегайте к нему и нажимайте (X). По какой-то непонятной причине выбрать правильный момент оказывается сложнее, чем кажется на первый взгляд, но этот прием почти всегда срабатывает.

Кроме того, попытайтесь бросить в него грязь и сразу же после этого выполнить быструю связку. Грязь на какой-то момент ослепит противника и даст вам момент для атаки. Связка должна начинаться во время анимации, связанной с бросанием грязи, иначе вы не успеете. Когда нет грязи, можно метнуть вспомогательное оружие.

Наконец, если противник упрямо отсиживается, попробуйте прыгнуть и атаковать сверху. Почти у каждого сочетания «игрок/оружие» найдется прием в прыжке, который



Бегство - оптимальный выход из положения.



при правильном выборе дистанции поставит противника на колени. Как было сказано выше, эта позиция крайне невыгодная.

Зоны

Выбрав зону, вы будете сражаться на ней с выбранным противником и выбранным оружием, пока кто-то из вас не прекратит бой (то есть не нажмет Continue). Смена бойца, оружия и зоны во время поединка невозможна. Перечислим эти зоны слева направо:

Ветреное нагорье

Ровная травяная поверхность с ямой посередине. На этой зоне дует очень мощный ветер. Здесь лучше всего сражаться средним по длине оружием, зона прекрасно подходит для поединка на катанах.

Кладбище

Здесь расположено несколько могилок самураев. Могилки каменные, так что не пытайтесь их сломать. Здесь очень мало места, да еще растущие деревья мешают бою. Зона не очень удобна для маневров, да и помахать длинным оружием не очень удастся.

Подземная река

Протекающая здесь речка очень мелкая, в ней вы стоите почти так же, как и на земле. Протекающая вода проточила в скале значительный уступ, но вы можете спрыгнуть с него и залезть обратно без особых проблем. Здесь можно пользоваться любым оружием.

Бамбуковые заросли

На этой зоне расположена возвышенность, на которой растет молодой зеленый бамбук; его можно рубить. Падая, стволы бамбука исчезают, а при продолжении поединка после гибели одного из противников — появляются заново. Так как для оружия препятствий нет, лучше всего выбрать любимое оружие и биться до полной потери сознания от голода игроками.

Цветущая сакура

Самая красивая зона из всех. На возвышении в центре зоны находится цветущий сад сакуры (розовые такие цветочки на деревьях). Убить противника (или умереть самому) под сакурой, да еще и в красивом бою - что может быть выше для самурая!



Как много крови на окне, как много криков в тишине.



Внимание - деревья мешают бою, за них почему-то оружие цепляется, и удар срывается. Срубить деревья здесь нельзя. В саду желательно пользоваться коротким оружием.

Затопленная местность

Стоящие на сваях дома. Вода, доходящая до колена и разлетающаяся брызгами от ваших ударов. Противник, стоящий на одном колене, и ваш молниеносный удар, сносящий ему голову. Как поэтично! Обязательно попробуйте сразиться с вашим приятелем, так как по тактике сражения эта зона существенно отличается от других.

Изначально вы обычно оказываетесь у дома на сваях. За вторым игроком есть дерево, которое нельзя срубить. Если при этом стоять почти вплотную к дереву, то вашим ударам не будет мешать ничего, а вот противник не сможет ударить вас.

Кроме того, можно прыгнуть в воду, лечь там и лежать бесконечно - ниндзя в кислороде не нуждаются!

Пляж

Берег моря. Неторопливый прибой, мерно дробящий песок, и двое противников, стоящих друг перед другом. На этой зоне почти нет препятствий для поединка, если не считать небольшого камня, который мешает только нижним ударам и подсечкам. Здесь можно очень долго бегать друг за другом. Выходя на эту зону, лучше иметь более длинное оружие, чем ваш противник, так как здесь очень много места для маневров.

Корабль

Поединки возможны не только на суше, но и на море. При этом можно драться внутри трюма корабля — правда, качки не будет (видимо, корабль стоит в бухте). Поединок здесь почти свободен, только столбы и погрузочный люк немного мешают. Можно драться как в середине, где места много, так и у краев, все время перемещаясь между столбами и перекидываясь вспомогательным оружием.

Управление

К сожалению, все игровые меню написаны японскими иероглифами, так что человек неподготовленный в них, пожалуй, и не разберется. Приводим полное описание всех пунктов главного меню (начиная со строки по умолчанию и далее вниз).

Игра для 1 участника (против случайных соперников)

В этом режиме игрок оказывается в роли мятежного «кагэ», который последовательно вступает в поединок со своими преследователями. Соблюдайте кодекс самурая (см. выше), иначе вы рискуете не увидеть ролика в конце игры.



Игра для 2 участников

Каждый игрок выбирает себе персонажа (причем одинаковых бойцов выбирать нельзя), оружие — и вперед, к победам! Если продолжить игру, можно обойтись без занудного выбора оружия и персонажа.

Игра на выносливость (Chambaga Mode)

В этом режиме вы последовательно сражаетесь с целой сотней противников, которые появляются друг за другом. В зависимости от полученных повреждений ваше здоровье может восстанавливаться или не восстанавливаться в начале каждого поединка. Поскольку этот режим предназначен для настоящих самураев, сражаться можно только катаной.



Вскоре ты научишься убивать так же как он.

Тренировочный режим

Выберите персонажа и оружие (причем ненастоящее, деревянное!) и потренируйтесь в нанесении и отражении ударов. Ваш выбор ограничивается всего тремя аренами. Чтобы выйти из тренировки, нажмите **START** + **SELECT**.

Сражение в виде из глаз (для одного игрока)

Несколько непривычный, но довольно занятный режим — вы видите все происходящее глазами своего бойца, как в модных нынче трехмерных аркадах.

Сражение в виде из глаз для двух игроков

Конечно, на одном экране две картинки не покажешь, так что вам понадобится специальный кабель для соединения двух приставок.

Ролики

Вы можете в любой момент просмотреть завершающие ролики для любого персонажа, которым вы прошли игру в режиме для 1 игрока.

Параметры (слева направо):

Уровень сложности (простой/сложный).

Процент падений (низкий/высокий). При высоком проценте вы будете падать не только от столкновений с соперником, но и от удара о неодушевленные предметы — стены и т. д.

Музыка (вкл/выкл).



ЕДИНОБОРСТВА

Цвет (вкл/выкл). Интересно, кому и зачем захочется играть в Bushido Blade в черно-белом варианте?

Продолжение (разрешено/запрещено).

Фон (темный/светлый).

Операции с картой памяти (сохранение/загрузка).

Автоматическое сохранение на карте памяти (разрешено/запрещено).

Порядок выбора персонажей

(слева направо, от самых быстрых к самым сильным):

Хотаруби

Тацуми

Микадо

Кокурэн

Уцусеми

Каннуки

Порядок выбора оружия

(от оружия по умолчанию и затем вправо):

Катана

Рапира

Нагината

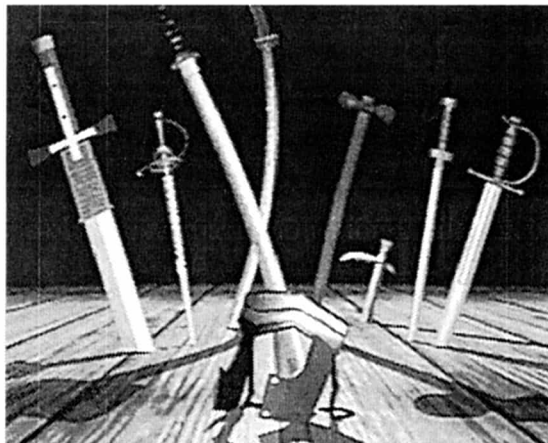
Молот

Нодати

Шпага

Сабля

Меч



Холодное оружие скоро станет горячим от человеческой крови.

Общие приемы

Базовая техника боя остается одинаковой для всех бойцов.

Две запятые, стоящие рядом, означают небольшую паузу.

Приемы в стоячем положении

- L1** Бег
- R1** Повышение стойки
- R2** Понижение стойки
- △** Верхняя атака
- Средняя атака



- ⊗ Нижняя атака
- Блок (при правильном выборе момента может отбивать удар)
- ↑, ↑ или ↓, ↓ Шаг в сторону
- ←, → + ⊗ Нападение
- R1 Взобраться наверх (вблизи от препятствия)
- R2 Уход назад (после блока или удара)
- + R2 Нижний выпад вперед или подобрать вспомогательное оружие
- + R2, R1 Прыжок вперед
- △, ○ или ⊗ Атака в прыжке (после прыжка)
- + R2, ○ Метание вспомогательного оружия
- + R2, R2 Метание грязи, воды или снега (работает только на уровнях с песком, травой, снегом и т. д.)

Во время бега

- △ Вертикальный рубящий удар
- Горизонтальный рубящий удар
- ⊗ Удар с разворотом

На коленях

- Признать поражение
- + R2 Метание грязи, воды или снега
- + ○ Метание вспомогательного оружия
- + ○, △ Метание вспомогательного оружия, затем удар с падением
- , → + △ Высокий удар
- R2 Лечь на землю

Лежа

- ←, ○ Удар со вставанием
- △ или ○ или ⊗ Рубящий удар
- Блок

Приемы с некоторыми исключениями

- + R2, △ Верхний удар вперед
- + R2, ⊗ Заднее сальто или удар снизу вверх
- + R2, R1, ⊗ Атака снизу вверх



Оружие

Катана

Общая длина — 92 см.
 Длина лезвия — 69.3 см.
 Изгиб лезвия — 2.1 см.
 Вес — 1.5 кг.

Хотя для катаны преимущественно требуется две руки, в принципе существуют и одноручные приемы. Если очень постараться, можно выйти на правильную дистанцию и колющим ударом всадить катану в сердце противника. Тем не менее, из-за своего начала этот прием оказывается довольно медленным.



«И мальчики кровавые в глазах ...».

Стандартные приемы

Верхняя стойка

← + △
 ← + ○
 ↑ + ○
 ↓ + ○
 →, → + ○
 →, → + ×
 ←, → + ○

Средняя стойка

← + △
 ← + ○
 ↑ + ○
 ↓ + ○
 →, → + △
 →, → + ○
 →, → + ×
 ←, → + △
 ←, → + ○

Нижняя стойка

← + ×
 ↑ + ×
 ↓ + ×
 →, → + ×
 ←, → + △
 ←, → + ○

Комбинации

△, ○
 ← + △, △
 ○, △
 ×, △

○, ○, , → + ○
 ←, → + ○, △
 △, ○, ○
 △, ○, △
 ←, → + ○, ○
 ← + △, △

×, ○
 ○, ○
 △, ×

○, ○

Специальные приемы

→ + **R2**, × (все)



- + **R2**, **R1**, **X** (Хотаруби, Кокурэн, Уцусеми)
- + **R2**, **△** (Микадо, Кокурэн, Уцусеми)
- + **R2**, **X**, **△** (Кокурэн, Уцусеми)

Рапира

Общая длина — 75 см.
 Длина лезвия — 63 см.
 Вес — 0.9 кг.

Самое легкое оружие из всех. Поскольку для рапиры характерны колющие удары, она позволяет неплохо выдерживать дистанцию по сравнению с длиной своего лезвия. По этой же причине рапира не очень хорошо справляется с отражением ударов противника.



Теперь о врага можно вытереть ноги.

Стандартные приемы

Верхняя стойка

- ← + **△**
- ← + **X**
- ↑ + **○**
- ↓ + **○**
- , → + **△**
- , → + **○**
- ←, → + **△**

Средняя стойка

- ← + **○**
- ↑ + **△**
- ↓ + **△**
- , → + **△**
- , → + **○**
- ←, → + **△**
- ←, → + **○**
- ←, → + **○**
- ←, → + **△**

Нижняя стойка

- ← + **○**
- ← + **X**
- ↑ + **○**
- ↓ + **○**
- , → + **△**
- , → + **○**
- , → + **X**

Комбинации

△, **○**

△, **X**, **△**, **○**, **○**

△, **△**

Специальные приемы

- + **R2**, **X** (Хотаруби, Тацуми, Микадо, Кокурэн)
- + **R2**, **R1**, **X** (Хотаруби, Тацуми, Микадо, Кокурэн)

Нагината

Общая длина — 181 см.
 Длина лезвия — 45 см.
 Вес — 2.2 кг.



Японское древковое оружие, которое напоминает секиру. Поскольку нагината — самое длинное оружие, начало приема и его завершение требуют некоторого времени. Нагинатой можно колоть, и все же ее изогнутое лезвие прямо-таки создано для рубящих ударов. Нагината сочетает силу удара с дальностью дистанции.

Стандартные приемы

Верхняя стойка

→ + ⊗
 ← + ⊕
 ↑ + ⊙
 ↓ + ⊙
 →, → + ⊙
 ←, → + ⊕
 ←, → + ⊙
 →, → + ⊕

Средняя стойка

→ + ⊗
 ← + ⊙
 ↑ + ⊙
 ↓ + ⊙
 → + ⊙
 →, → + ⊙
 ←, → + ⊕

Нижняя стойка

→ + ⊗
 ← + ⊙
 ← + ⊗
 ↑ + ⊙
 ↓ + ⊙
 ←, → + ⊕

Комбинации

⊕, ⊕, ⊕

⊕, ⊙

←, → + ⊕, ⊙, ⊗
⊗, ⊙

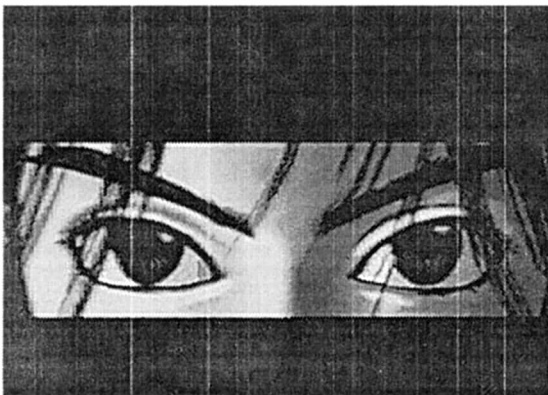
Специальные приемы - Нет

Боевой молот

Общая длина — 83.5 см.

Вес — 4.5 кг.

Молот тяжел, и для него требуются обе руки. Конечно, именно вес определяет его боевые свойства. Управляться с ним непросто — его масса не сразу приходит в движение.



Он примеривается, как бы поточнее нанести смертельный удар.



«Убить тебя еще один раз? Да запросто».



Стандартные приемы

Верхняя стойка

← + △
 ↑ + ○
 ↓ + ○
 →, → + △
 →, → + ○
 →, → + ×
 ←, → + △
 ←, → + ○

Средняя стойка

← + ○
 ↑ + ○
 ↓ + ○
 →, → + △
 →, → + ○
 ←, → + △
 ←, → + ○

Нижняя стойка

← + ×
 ↑ + ○
 ↓ + ○
 ←, → + ○

Комбинации

△, △, , △, , △

○, △

×, △

Специальные приемы

→ + **R2**, △ (Каннуки)

→ + **R2**, × (Уцусеми, Каннуки)

Нодати

Общая длина — 119 см.

Длина лезвия — 93.2 см.

Изгиб лезвия — 3.9 см.

Вес — 1.9 кг.

Двуручный меч, похожий на большую катану. Нодати контролирует довольно приличную дистанцию, но время, уходящее на начало и завершение приема, оставляет вас уязвимым для нападения противника.

Стандартные приемы

Верхняя стойка

← + △
 → + ×
 ↑ + ○
 ↓ + ○
 ←, → + △
 ←, → + ○

Средняя стойка

→ + ×
 ← + ○
 ↑ + ○
 ↓ + ○
 →, → + ○
 ←, → + △
 ←, → + ○

Нижняя стойка

← + ×
 → + ×
 ↑ + ○
 ↓ + ○
 →, → + ○
 →, → + ×
 ←, → + △
 ←, → + ○

Комбинации

△, △, , → + △
 ×, △

○, ○, , → + △

×, △



ЕДИНОБОРСТВА

Специальные приемы

→ + **R2**, **△** (Микадо, Уцусеми)

Шпага

Общая длина — 79 см.

Длина лезвия — 64 см.

Ширина — 5.2 см.

Вес — 1.4 кг.

Шпага — одноручное оружие. Она относительно легка и подвижна и потому не оставляет вас беззащитным ни в начале, ни в конце приема. Пожалуй, шпагу можно порекомендовать для начинающих игроков в Bushido Blade.



Вскрытие не понадобится.

Стандартные приемы

Верхняя стойка

← + **△**
↑ + **△**
↓ + **△**
←, → + **△**
←, → + **○**

Средняя стойка

← + **○**
↑ + **○**
↓ + **○**
←, → + **△**
→ + **○**
←, → + **△**

Нижняя стойка

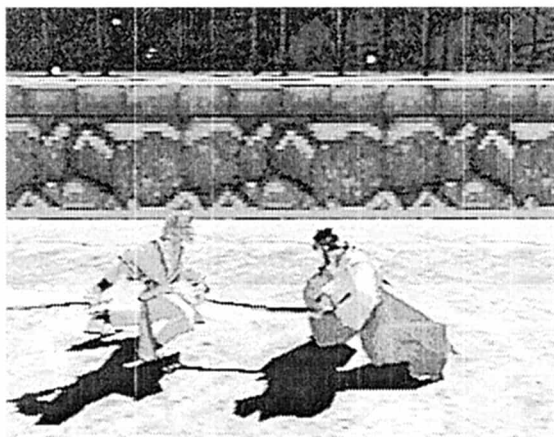
← + **○**
← + **×**
↑ + **○**
↓ + **○**
→, → + **○**

Комбинации

○, **○**

△, **×**

×, **△**, **△**



Кто первым отрубит сопернику руки?

Специальные приемы

→ + **R2**, **R1**, **×** (Хотаруби, Тацуми, Микадо)

Сабля

Общая длина — 72 см.

Длина лезвия — 65 см.

Ширина — 8.5 см.

Вес — 1.2 кг.

Самое короткое оружие. Оно требует всего одной руки и совершенно не оставляет вас беззащитным во время проведения приема. Если сабле чего-то и не хватает, то разве что



силы удара и дистанции поражения. Для начинающих — «оружие номер два» после шпаги.

Стандартные приемы

Верхняя стойка

← + △
 ↑ + ○
 ↓ + ○
 →, → + △
 →, → + ×
 ←, → + △
 ←, → + ○

Средняя стойка

← + ○
 ↑ + ○
 ↓ + ○
 →, → + ○
 ←, → + ○

 ←, → + ○

Нижняя стойка

← + ○
 ← + ×
 → + ×
 ↓ + ○
 ↓ + ○
 →, → + ×
 ←, → + △

Комбинации

△, ○

×, △, , ○
 ○, ○, , △

△, △

Специальные приемы

→ + **R2**, × (Хотаруби, Тацуми, Микадо, Кокурэн)



«Милый, я тебя порезала?».

Меч

Общая длина — 85 см.

Длина лезвия — 45 см.

Ширина — 8.5 см.

Вес — 4.1 кг.

По весу меч уступает разве что боевому молоту. Конечно, справиться с ним можно только двумя руками. Все приемы с мечом отличаются малой скоростью — от смены стойки до ударов. Сильная сторона меча — приемы, в которых так или иначе используется двусторонняя заточка его клинка.

Стандартные приемы

Верхняя стойка

← + △
 ↑ + ○
 ↓ + ○

Средняя стойка

← + ○
 ↑ + ○
 ↓ + ○

Нижняя стойка

○
 ← + ○
 ← + ×



ЕДИНОБОРСТВА

→, → + △
 →, → + ○
 →, → + ×
 ←, → + △
 ←, → + ○

→, → + △
 →, → + ○
 →, → + ×
 ←, → + ○

↑ + ○
 ↓ + ○
 →, → + ○
 ←, → + △
 ←, → + ○

Комбинации

○, ○
 ×, ×

○, ○

△, △

Специальные приемы

→ + **R2**, △ (Кокурэн, Каннуки)

→ + **R2**, × (Кокурэн, Каннуки)

Бойцы



Каннуки - боец не промах.

Каннуки

Возраст: 28 лет.
 Рост: 191.5 см.
 Вес: 90 кг.
 Национальность: японец (остров

Рюкю).

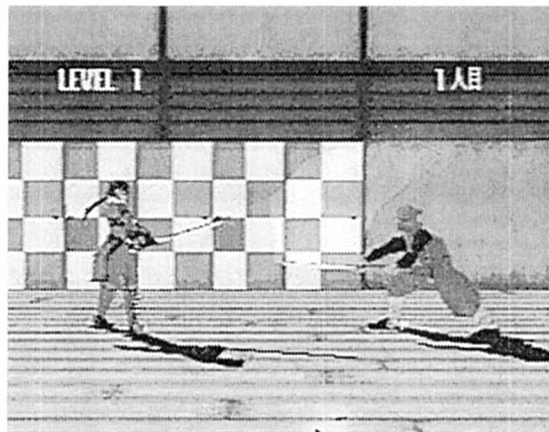
Довольно сильный боец с характерной всклокоченной прической. Каннуки — так называется в Японии секретное магическое искусство парализовать противника, сплетая вокруг него сеть из невидимых энергетических нитей. Впрочем, Каннуки-боец не имеет к этому искусству никакого отношения, а имя появилось лишь из-за того, что проткнутый

его мечом противник тоже остается неподвижным... и даже, пожалуй, мертвым. Среди 6 бойцов Каннуки обладает самый большой физической силой.

Вспомогательное оружие: тэссен.
 Вес: 1.4 кг.
 Дистанция: ближняя.
 Скорость: малая.
 Сила: большая, к тому же от него трудно защититься.



«Если ты вылижешь мои сапоги, то может быть я не буду отрубать тебе ноги».



Хочешь быть покойником? Будь им.

Стальной веер. «Тэссен» довольно тяжел, поэтому если метнуть его с короткой дистанции, от него практически невозможно закрыться мечом.

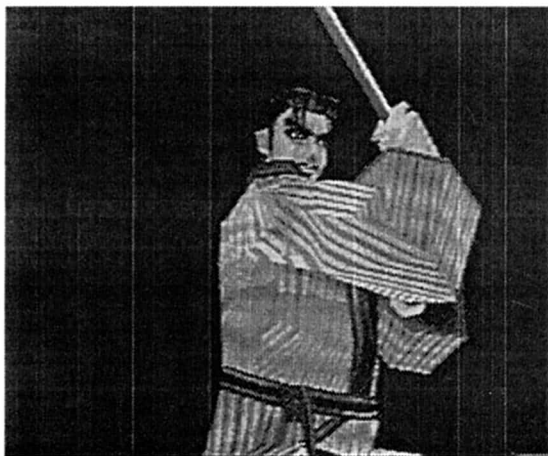
Специальные приемы

Боевой молот Нижняя стойка

Меч Верхняя стойка

Средняя стойка

←, → + ○, △
 ○, ○, , ○, , ○
 →, → + ×
 →, → + △
 ←, → + △
 △, △, , △
 →, → + ×
 ○, ○, , △

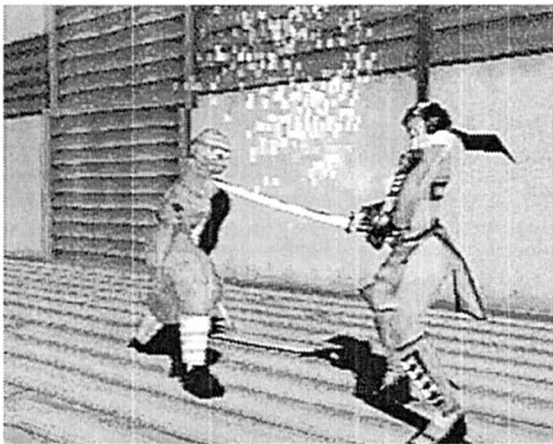


Он вас не больно зарежет.

Уцусеми

Возраст: 55 лет.
 Рост: 183 см.
 Вес: 85 кг.
 Национальность: японец
 (местность Симанэ).

Уцусеми легко узнать по черным волосам, тронутым седью. Он самый старший из 6 бойцов. Это чрезвычайно опытный, ловкий и умелый фехтовальщик.



Искры затмевают солнце.



Взгляд настоящего убийцы.

Вспомогательное оружие: кодзука.

Вес: 0.08 кг.

Дистанция: дальняя.

Скорость: большая.

Сила: малая, легко отражается при защите.

В исторических японских драмах «Дзидайгэки» герои часто прячут кинжалы «кодзука» в ножнах своего меча и в критический момент неожиданно метают их в противника. Уцусеми тоже носит их, потому что в трудной ситуации они могут очень сильно выручить.

Специальные приемы

Катана Верхняя стойка

←, → + △

→, → + △

→, → + ⊗

Нагината Нижняя стойка

←, → + ○

Нодати Нижняя стойка

→, → + △

Верхняя стойка

←, → + ○

Средняя стойка

←, → + ○, ◎

Средняя стойка

←, → + ○

←, → + △



Его удар неотразим.

Черный Лотос

Возраст: 36 лет.
 Рост: 189 см.
 Вес: 81 кг.
 Национальность: ирландец.

Черный Лотос хорошо сложен, он сочетает в себе силу, скорость и баланс. Откуда взялось такое странное имя? Говорят, что тот, кто с ним сражается, похож на отдававшего цветок Черного Лотоса (из гомеровской «Одиссеи») — он забывает о всех горестях и страданиях этого мира и спокойно умирает. Иногда его попросту называют «Хигэ», то есть «усатый».

Вспомогательное оружие: короткий меч.
 Вес: 0.7 кг.
 Дистанция: дальняя.
 Скорость: крайне малая.
 Сила: убийственная. Проще уйти, чем заблокировать.

Похож на длинный обоюдоострый нож. На основное оружие, пожалуй, не погянет, но как вспомогательное — весьма и весьма полезен.



На совести этой хрупкой девушки — тысячи зарезанных мужчин.

Микадо

Возраст: 22 года.
 Рост: 166.8 см.
 Вес: 59 кг.
 Национальность: японка (из Киото).

Микадо можно узнать по длинным черным волосам. Она изучает боевые искусства, но поскольку изначально она была «мико» (служительница храма, жрица), ее называют «Микадо», то есть «ворота, через которые приходят боги». Она самая миниатюрная из всех бойцов, но зато хорошо сохраняет равновесие.



ЕДИНОБОРСТВА

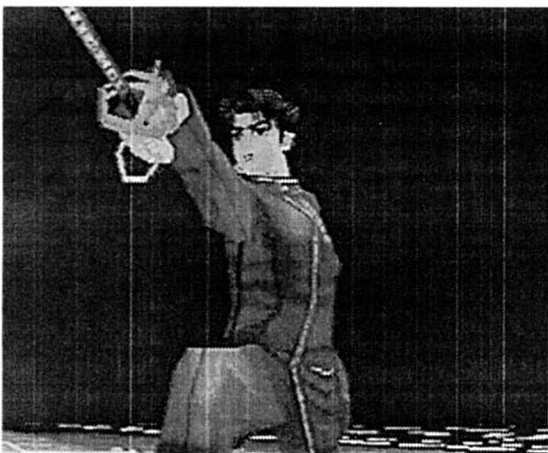
Вспомогательное оружие: айкути.
 Вес: 0.4 кг.
 Дистанция: ближняя.
 Скорость: большая.
 Сила: вполне приличная, защититься довольно трудно.

Нечто вроде кинжала без гарды, длина — около 20 см. Для оружия такого класса айкути имеет сравнительно толстое лезвие и может не только отражать удары, но при случае даже пробивает доспехи соперника.

Специальные приемы

Катана	Верхняя стойка
Рапира	Верхняя стойка
Нагината	Верхняя стойка
	Средняя стойка
	Нижняя стойка
Нодати	Верхняя стойка
	Средняя стойка
	Нижняя стойка
Сабля	Верхняя стойка
	Средняя стойка
Меч	Верхняя стойка

→, → + △, △, ○
 ←, → + ○
 △, △, , ○
 →, → + △
 ←, → + ○
 → + ○, ○, ○
 ←, → + △, ×, , R1, ×
 ←, → + ○
 ←, → + △, ○, ×, ○
 →, → + △
 ←, → + ○
 ←, → + ○, ○
 ×, ×
 →, →, → + ○
 ○, ○, △, , ×
 ←, → + △



Не забудьте вытереть клинок.

Тацуми

Возраст: 16 лет.
 Рост: 176 см.
 Вес: 65 кг.
 Национальность: японец
 (из Хиросимы).

Тацуми не отличается особо мощным телосложением, но это и понятно — он еще растет. Изначально он вообще не входил в число «кагэ», и не очень понятно, как он попал во всю эту историю и какие у него шансы выбраться живым. Впрочем, он несколько сильнее, чем можно ожидать по внешнему виду, да



Эта девушка - прирожденный убийца.



Неуловимый взмах клинка, и на пол валится рука.

и со скоростью никаких проблем нет.

Вспомогательное оружие — нет

Тацуми — единственный боец, у которого нет вспомогательного оружия.

Он не может подбирать вспомогательное оружие других бойцов и пользоваться им.



Только что их было двое.

Хотаруби

Возраст: 25 лет.

Рост: 179.5 см.

Вес: 69 кг.

Национальность: русская.

Хотаруби резко выделяется на фоне остальных бойцов своей внешностью — светлые волосы и золотистые глаза (кстати говоря, «хотаруби» в переводе с японского означает «светлячок»). Хотя Хотаруби и не выглядит особо миниатюрной, ее сила все же несколько уступает росту. Тем не менее, наша соотечественница мастерски владеет искусством ниндзюцу, она легко и быстро передвигается.

Вспомогательное оружие: сюрикен.

Вес: 0.5 кг.

Дистанция: дальняя.

Скорость: чрезвычайно высокая.

Сила: малая.



Четырехугольная метательная звездочка. Во время своих тренировок в искусстве ниндзю Хотаруби научилась бесшумно передвигаться и неожиданно пускать в ход секретное оружие ниндзя — сюрикены. Почему сюрикен Хотаруби имеет красноватый оттенок (ведь обычно сюрикены тщательно чернили, чтобы случайный отблеск не выдал прячущегося ниндзя)? Наверное, из-за яда, которым смазаны его острые кромки.

Специальные приемы

Рапира
Шпага

Верхняя стойка

←, → + ○

←, → + ○

→, → + ×

→ + △

Сабля

Верхняя стойка

→, →, → + ○

Средняя стойка

○, ○, △, , ×



Отрубите голову на память.

Секретный персонаж

Секретный персонаж доступен только в режиме для двух игроков после того, как вы пройдете режим Chambara. На экране выбора персонажей сдвиньтесь на одну позицию налево от Hotarubi или на одну позицию направо от Kanuki. На экране персонажа вы ничего не увидите. Единственное оружие, которое вы можете использовать — это пистолет. Вам необходимо пройти режим Chambara.



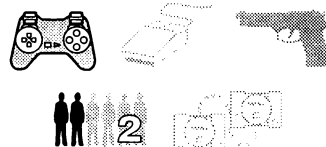
MORTAL KOMBAT TRILOGY

Смертельная Схватка. Трилогия

ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Производитель Midway Games Inc.
 Издатель Acclaim
 Год 1996
 Размер 1 CD
 Размер сохраненной игры сохранение отсутствует

УПРАВЛЕНИЕ



СУТЬ ИГРЫ

Дружба всех трех частей знаменитой игры. Двумерное единоборство, где все персонажи - оцифрованное видео живых актеров.

МОРАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ

Скандально известная своей жестокостью и цинизмом игра. Вырванные позвоночники и сердца, сбрасывание на колья, съедение и сожжение заживо, поиграйте - налюбуетесь.

Изображение
 по нынешним стандартам так себе

Звук
 хитовые мелодии

Сюжет/концепция
 всемирная классика

Играть в первый раз
 супер

Играть снова и снова
 супер

Играть с друзьями
 супер

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

супер

+ *Идеальная сбалансированность персонажей и приемов. Извращенная жестокость и разнообразные издевательства. Проста даже для новичка и увлекательна даже для профессионала. Сводная дивизия персонажей всех предыдущих серий.*

- *Медленновата и кадров маловато по нынешнему времени.*

= *Несмотря на всех конкурентов - суперхит.*



Хотя сериал *Mortal Kombat* обычно (и вполне заслуженно) считается жестоким и кровавым, *Trilogy* навевает скорее ностальгические воспоминания. Перед нами черта, подведенная под целой эпохой двумерных компьютерных единоборств. Когда-то создатели самого первого МК неожиданно наткнулись на благодатную тему, но теперь она подошла к логическому концу. Из нее, как из золотой жилы, было вычерпано все самое лучшее, и нам осталось лишь распрощаться (последующие игры сериала будут уже трехмерными, на манер модных *Tekken* и *Virtua Fighter*). По крайней мере, создатели игры постарались, чтобы прощание было как можно более запоминающимся, ярким и интересным.

В *Mortal Kombat Trilogy* собрались все персонажи, встречавшиеся в предыдущих играх сериала. Более того, некоторые персонажи сразу встречаются в двух «воплощениях» — вы можете выбрать как современный, так и классический вариант (для таких персонажей в скобках указывается версия игры, из которой они взяты — например, запись Джакс (МК2) означает, что перед вами бравый майор Джаксон Бриггс в том виде, в котором он запомнился поклонникам *Mortal Kombat — 2*). Пожалуй, в таком изобилии несколько раздражает обилие внешне одинаковых ниндзя; впрочем, приемы у них все-таки разные, так что не будем придирааться.

Широкие играющие массы отлично знают главную «изюминку» сериала *Mortal Kombat*, благодаря которой он когда-то завоевал неслыханную популярность — добивания (*fatality*). Конечно, надпись «You win!» тешит самолюбие победителя, и все же намного приятнее прикончить поверженного соперника — да прикончить не просто так, а каким-нибудь особенно изощренным способом (скажем, оторвать голову, вытряхнуть из собственной шкуры или просто слопать вместе с косточками). Создатели сериала это отлично поняли и продолжают развивать тему. У каждого бойца имеются следующие добивания:

- 2 традиционных добивания (*Fatality 1* и *Fatality 2*), у одних персонажей — кровавые, у других — скорее смешные.

- *Babality* — превращение противника в беспомощно хнычущего младенца,

- *Friendship*, то есть «дружба» — откровенный прикол. «Дружбы» были придуманы в ответ на многочисленные обвинения в жестокости и кровавости игры. В общем, «дружба» позволяет лишний раз посыпать солью раны поверженного соперника и немного поиздеваться над ним.

- *Animality* — победитель превращается в какую-нибудь малоприятную зверюгу и съедает побежденного.

- *Pit fatality* (арена) — добивание, которое работает лишь на некоторых аренах.

В общем, все это хорошо известно опытным игрокам.

Из принципиальных новинок *Trilogy* можно отметить *Brutality* («Жестокость») — некую длинную и утомительную супер-комбинацию, которая буквально разносит отклю-



чившегося противника в мелкие клочки. Смотрится достаточно эффектно, к тому же выполняется довольно сложно, так что эта новинка рассчитана на истинных «профи».

Начиная с «Mortal Kombat 3», техника бойцов обогатилась так называемыми комбинациями (combos). Это не спецприемы, а быстрые и практически неотразимые последовательности ударов. Чтобы побеждать, вы должны знать комбинации наизусть — так же, как и спецприемы! Особенно это важно для таких бойцов с парализующими приемами — таких, как Сабзиро, Кабал или Кайракс. В описании каждого игрового персонажа будут приведены лишь некоторые из его комбинаций. Учтите, что длинные комбинации на самом деле состоят из нескольких коротких — если вам будет трудно запомнить шесть-семь клавиш, попробуйте выделить из комбинации более короткие и легкие для запоминания элементы.

Сюжет Trilogy стопроцентно совпадает с сюжетом МК-3. Чем пересказывать его, лучше предоставить слово предводителю земных воинов (Избранных) — богу грома Рейдену....

Начало

Тысячи лет назад в сновидения мудрецов Востока проникли картины мира тьмы. Это место стало известно как «Внешний Мир» — темный и хаотичный, находящийся под властью жестокого императора. Мудрецы узнали, что в будущем, при соблюдении некоторых условий, могут стать возможными перемещения между Внешним Миром и Землей. Такими условиями станет нарушение равновесия фурий — отрицательных и положительных сил, не дающих нашей неустойчивой Вселенной свернуться. Перед сокрушительным вторжением сил Внешнего Мира Земля была беззащитна, и мудрецы обратились к Богам-Старейшинам. Именно поэтому Боги-Старейшины стали основателями турнира, называемого «Mortal Kombat».

Эти соревнования не только хранят безопасность нашего мира, но также защищают наши души.

Возрожденное зло

В течение сотен лет «Mortal Kombat» использовался для защиты от императора Внешнего Мира — Шао Кана. Однако бесплодные попытки захватить Землю через турнир постепенно привели Кана в ярость. Он решил исполнить свой тайный замысел, и началось это 10 000 лет назад. В то время у Кана была супруга по имени Синдел, и ее преждевременная смерть оказалась роковой. Жрецы тьмы Шао Кана, которыми заправлял небезызвестный Шан Цун, распорядились душой Синдел и заставили ее когда-нибудь в будущем возродиться — только не во Внешнем Мире, а на Земле. Это нечестивое деяние дало Шао Кану возможность пройти через пространственный портал к своей королеве и захватить Землю.



Захват

Ворвавшись через портал на Землю, Шао Кан принялся за планомерное истребление человеческого рода. Каждую душу он считает своей собственностью, и Земля постепенно стала превращаться в часть Внешнего Мира. Но нашлись и человеческие души, неподвластные Шао Кану; это души воинов, избранных от Земли для участия в новом турнире «Mortal Kombat». Эти воины разбросаны по всей планете, и Кан послал армию лучших солдат Внешнего Мира, чтобы найти и уничтожить их. Лишь немногие из воинов Земли пережили эти нападения, а большинству это оказалось не по силам. Оставшиеся схватились за возможность спасти человеческую расу.



Все три МК в одном флаконе.

Обращение Рейдена

«Запомните мои слова, воины.

Вы избраны для того, чтобы сражаться за Землю в «Mortal Kombat». Каждый из вас стал угрозой оккупации Шао Кана. Берегитесь: хотя ваши души защищены от зла Шао Кана, ваши жизни остаются под угрозой, и я уже не смогу вмешаться. Отныне Землей правят боги Внешнего Мира.

Так говорил Рейден».

Управление

Главное меню игры состоит из следующих пунктов:

MORTAL KOMBAT

Режим игры с компьютером или поединков с живым соперником.

2 ON 2 КОМБАТ

Поединок «пара на пару» — с каждой стороны участвует не один, а два бойца.

8 PLAYER КОМБАТ

Мини-турнир на 2 игроков и 8 бойцов (по 4 с каждой стороны).



OPTIONS

Настройка игровых параметров:

GAME CONFIGURE — конфигурация игры. Как это обычно бывает, большая часть параметров абсолютно бесполезна, но среди них есть и несколько действительно нужных:

DIFFICULTY — сложность игры

BLOOD — кровь на экране

TIMER — разрешение/запрет таймера

CONTROLS CONFIGURATION — управление (выбор клавиш)

SOUND AND MUSIC — звук и музыка:

EFFECTS VOLUME — громкость звуковых эффектов

MUSIC VOLUME — громкость музыки

EXIT KOMBAT — возврат к игре.

Применение добиваний

При выполнении добиваний следует учесть следующее:

1. Чтобы применить «Babality» или «Дружбу», нельзя пользоваться в завершающем раунде кнопкой BL.

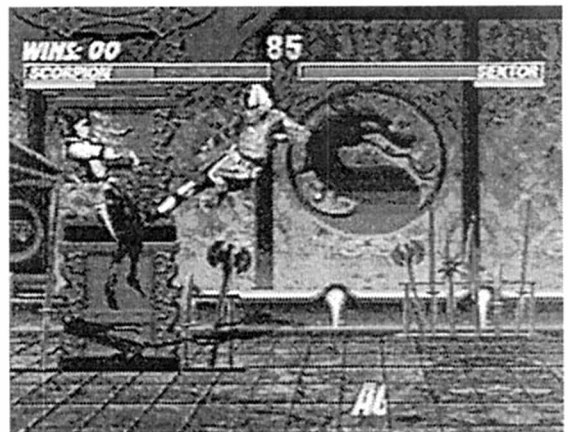
2. Победенному противнику можно вернуть немножко жизни, чтобы повторно победить его. Называется это «Mercy», и делается одинаковым для всех бойцов способом — RUN нажать, D, D, D, D, RUN отпустить. Однако «Mercy» получается только в третьем раунде — следовательно, один раунд для этого нужно проиграть.

3. Экзотическое добивание «Animality» делается ТОЛЬКО после победы над воскрешенным «Mercy» противником.

Условные обозначения

Так как вы можете на свое усмотрение переопределить клавиши, в описании вместо конкретных кнопок будут приведены стандартные обозначения:

- U вверх.
- D вниз.
- B назад.
- F вперед.
- LP нижний удар рукой.
- LK нижний удар ногой.
- HP верхний удар рукой.
- NK верхний удар ногой.
- BLK блок.



А в человеке всего то 5 литров крови.



ЕДИНОБОРСТВА

- RUN бег.
- , последовательное нажатие кнопок.
- + одновременное нажатие кнопок.

Кроме того, любой боец может пользоваться некоторыми стандартными приемами:

- D + BL блок в нижней стойке.
- D + LK подсечка.
- D + LP бросок (вблизи от соперника).

Барака/Baraka

Барака был послан Шао Каном на подавление восстания одной из рас Внешнего Мира. После победоносного сражения воин-кочевник возвращается, чтобы снова встать на сторону императора. Барака в армии Шао Кана становится серьезной угрозой на пути земных воинов.



Завершение сюжета

Неудачи Бараки в поединках с несколькими земными воинами едва не приводят к свержению Шао Кана, и кочевник начинает не без оснований опасаться за свою собственную жизнь. Он попадает в опалу и понимает, что месть императора — всего лишь вопрос времени. Барака хранит ему верность до победы над последним земным воином. Однако ему удается выждать момента, когда Шао Кан окажется ослаблен поединком с Рейденом, и нанести неожиданный удар. Затем, опасаясь мести со стороны преданных слуг, Барака скрывается в пустынном мире, из которого он когда-то явился.

Приемы

- Вращение лезвий F, D, F, BLK (нажимать BLK, чтобы продолжать вращение; F или B позволяет перемещаться во время вращения)
- Голубая искра D, B, HP
- Ярость лезвий B, B, B, LP
- Двойной пинок НК, НК
- Взмах лезвием В+HP
- Добивание 1 B, F, D, F, LP (вблизи) — протыкание
- Добивание 2 B, B, B, HP (на расстоянии подсечки) — обезглавливание
- Animality HP+(F, B, D, F) (на расстоянии подсечки)
- Жестокость HP, HP, HP, LP, LP, BLK, НК, НК, LK, LK, BLK
- Дружба D, D, F, F, НК



Babality F, F, F, HK

Арена LK, RUN, RUN, RUN, RUN

Комбинации

HP, HP, B+HP, F+HP

HK, HK, B+HP, F+HP

HP, HP, F, D, B+HP, B, D, F+HP

Хамелеон/Chameleon

Рептилия считался последним представителем вымершей расы людей-ящеров, но вот появляется Хамелеон — он знает, как Шао Кан истребил его народ, и решает сражаться на стороне Земли. Последние люди-ящеры — Рептилия и Хамелеон — становятся смертельными врагами.



Завершение сюжета

Когда-то раса Хамелеона существовала на Земле, но ящеры бежали с нее во время битвы Богов. Они населили другую планету, но их это не спасло — когда люди-ящеры потерпели поражение в турнире, они были истреблены Шао Каном. Когда император оказывается близок к победе, Хамелеон встречается с Рептилией и рассказывает ему правду о его хозяине. Рептилия вступает в заговор и помогает Хамелеону устроить неожиданное нападение на Шао Кана.

Приемы

Хамелеон — ниндзя, который каждые 10 секунд случайным образом превращается в другого ниндзя. Скажем, если он превратится в Сабзиро, то вы сможете пользоваться всеми приемами и добиваниями Сабзиро, и так далее. Чтобы играть за Хамелеона, выберите одного из семи ниндзя — мужчин и перед началом раунда нажмите B+R1+R2+1+2 — ваш боец превращается в Хамелеона.

⊕ *Такая универсальность, конечно, радует, но за нее приходится расплачиваться — у Хамелеона нет ни одного собственного приема или комбинации.*

Сайракс/Сугах

Сайракс — устройство LK-4D4, второй из трех прототипов кибернетических ниндзя, построенных кланом Лин Куэй. Сайракс, как и его собратья, запрограммирован на уничтожение мятежного ниндзя Сабзиро. Лишенный души, Сайракс проходит все заслоны Шао Кана и начинает нарушать планы императора.





Завершение сюжета

Сабзиро захватывает Сайракса и перепрограммирует его новым приказом: уничтожить Шао Кана. Император не в состоянии обнаружить присутствие кибернетического ниндзя, и тому удается нанести неожиданный и удачный удар. Однако после уничтожения Кана и спасения Земли Сайракс ждет следующего приказа из штаб-квартиры Лин Куэй. Новых приказов нет, Сайракс выходит из строя. Он отправляется за приказом и безнадежно застревает в самом сердце огромной пустыни.

Приемы

- Ближняя граната LK+(B, B, НК)
- Дальняя граната LK+(F, F, НК)
- Энергетическая сеть B, B, LK
- Телепортация F, D, BLK (можно делать в воздухе)
- Воздушный бросок D, F, BLK, затем LP (заканчивает бросок) — вы на земле, жертва в воздухе
- Добивание 1 D, D, U, D, HP (на любом расстоянии)
- Добивание 2 D, D, F, U, RUN (вблизи)
- Animality U, U, D, D (вблизи)
- Жестокость HP, НК, HP, НК, НК, HP, НК, HP, НК, LK, LP
- Дружба R, R, R, U
- Babality F, F, B, HP
- Арена R, BLK, R

Комбинации:

- HP, HP, НК, HP, НК, B+НК
- HP, HP, LP
- НК, НК, B+НК

Эрмак/Егмас

Полная загадка для всех, кому приходилось иметь с ним дело. Прошлое Эрмака окутано мраком. Говорят, он возник из душ погибших воинов Внешнего Мира. Шао Кану удалось поработить эти души и заставить их сражаться на своей стороне.

Завершение сюжета

Ни Земля, ни Внешний Мир не признают этого загадочного субъекта. Эрмак побеждает в турнире для того, чтобы доказать свое существование и предупредить всех о том, что в четвертом турнире никто не сможет его остановить.





Приемы

Зеленый шар.....	D, B, LP
Телепортация с ударом рукой....	D, B, HP
Магический бросок об землю.....	B, D, B, HK
Добивание 1	RUN, BLK, RUN, RUN, HK (вблизи) — обезглавливание
Добивание 2	D, U, D, D, D, BL (на расстоянии подсечки) — удар об землю
Animality	F, D, F, F, LK
Жестокость	HP, HP, LP, BLK, HK, LK, BLK, HP, LP, LK, HK
Дружба	F, F, F, HP
Babality.....	D, B, B, F, HP
Арена	RUN, RUN, RUN, RUN, LK

Комбинации

HP, HP, B+LP, B+HK, F+LK
 HK, HK, LK, B+HK
 HP, HP, B+LP, B, D, F+LP
 HK, LP
 LK, LP

Горо/Goro

2000-летний человеко-дракон Горо остается непобедимым в течение 500 лет. Он выиграл титул Великого Чемпиона, победив Кун Лао, шаолиньского воина-монаха. Именно тогда турнир перешел под контроль Шан Цуна, а его благородная сущность была искажена.



Приемы

Захват	F, F, HP
Вращение	B, B, F, HK
Шаровая молния.....	B, B, B, HP
Вызов	D, D, LK

⊕ *Добиваний у Горо нет.*

Смоук, человек/Human Smoke

В человеческом облике Смоук был опаснейшим убийцей и работал на клан Лин Куэй. Однако Смоуку не повезло — главы клана, не считаясь с его желаниями, решили превратить одного из своих лучших работни-





ков в киборга. Смоук становится механическим убийцей. В нем не осталось ничего человеческого, кроме воспоминаний.

Завершение сюжета

Перед превращением в киборга Смоук познакомился с другим ниндзя своего клана — Сабзиро. Они вместе пытались скрыться от Лин Куэй; бегство Сабзиро оказалось успешным, а Смоук был пойман. Его душа навечно заточена в живую машину. Если живой Смоук был свирепым воином, то закованный в железо, он стал смертоноснее прежнего.

Приемы

Гарпун	B, B, LP
Телепортация с ударом рукой	D, B, HP
Бросок (в воздухе)	BLK
Добивание 1	RUN, BLK, RUN, RUN, НК (вблизи) — обезглавливание
Добивание 2	F, F, D, U, RUN — заклинание мертвых
Animality	F, F, F, B, НК (вблизи)
Жестокость	HP, HP, BLK, LK, НК, HP, НК, HP, НК, LP, LK
Дружба	D, F, F, F, RUN
Babality	D, B, B, F, HP
Арена	F, U, U, LP

Комбинации

- LK, D+LP, D+HP
- LK, LP
- HP, HP, НК, B+НК
- НК, НК, LK, B+НК
- HP, HP, U+LP

Джейд/Jade

Когда принцесса Китана скрылась от Шао Кана в неизвестном уголке Земли, император приказал Джейд доставить ее обратно живой. Джейд некогда была близкой подругой принцессы, но теперь она стоит перед трудным выбором. Что ей делать — предать подругу или нарушить приказ императора?



Завершение сюжета

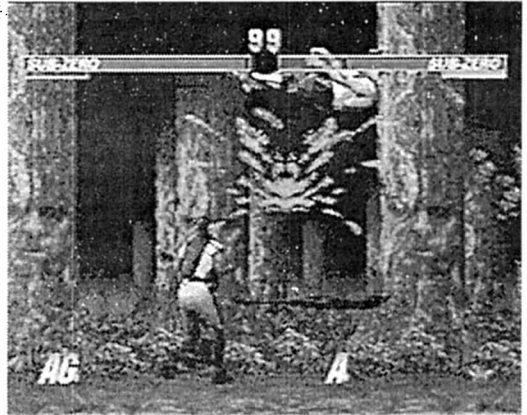
Джейд решает помочь Китане. Она предотвращает покушение Рептилии на принцессу и расправляется с остальными врагами из Внешнего Мира.



Путь расчищен, и Китане удастся сделать намеченное — переманить Синдел на свою сторону. Джейд встречается в поединке с Шао Каном и побеждает его. Планеты Земля и Эдения, родина Джейд, избавляются от завоевателей Внешнего Мира, а Джейд навечно занимает место среди величайших героев турнира.

Приемы

Верхний бумеранг	B, F, HP
Средний бумеранг	B, F, LP
Нижний бумеранг	B, F, LK
Возвращающийся бумеранг	B, B, F, LP
Защита от выстрелов	B, F, HK
Сияние	D, F, LK
Добивание 1	U, U, D, F, HP (вблизи) — встряска
Добивание 2	RUN, RUN, RUN, BLK, RUN (вблизи) — протыкание посохом
Animality	F, D, F, F, LK (вблизи)
Жестокость	HP, LK, HP, LP, HK, HK, LK, BLK, BLK, HP, HK
Дружба	B, D, B, B, HK
Babality	D, D, F, D, HK
Арена	B, F, D, RUN



Кровь - лучшее удобрение для деревьев-каннибалов.

Комбинации

HK, HK, D+LK, D+HK
 HP, HP, D+LP, D+HP
 HK, HK, LK, B+HK
 HP, HP, D+LP, LK, HK, B+LK, B+HK

Джакс/Жах

Джаксу так и не удалось убедить свое начальство в угрозе, исходящей от Внешнего Мира. Он начинает тайно готовиться к будущей битве с посланцами Кана и устанавливает на обеих руках мощнейшие биомеханические имплантаты. Джакс твердо намерен выиграть эту войну.

Завершение сюжета

Джакс хорошо усвоил урок первого столкновения с силами Шао Кана, на этот раз он подготовился гораздо лучше. Его считают самым сильным человеком на Земле, и он доказывает это — сначала Джакс побеждает





ЕДИНОБОРСТВА

воинов Шао Кана, а затем и самого императора. Когда угроза из Внешнего Мира исчезает, Джакс с Соней на пару открывают агентство по исследованию Внешнего Мира. Джакс руководит отделом исследований, основная задача этого отдела — заменить магию наукой и научиться открывать порталы. Он возглавляет первую экспедицию, отправленную в неизведанный мир.



Выбери свою судьбу.

Приемы

- 1 ракета В, F, HP
- 2 ракеты F, F, В, В, HP
- Захват F, F, LP
(нажимайте LP, чтобы продолжать удары)
- Перелом позвоночника BLK — в воздухе
- Удары об землю нажимать HP — сразу же после начала броска
- Землетрясение держать LK 3 секунды, затем отпустить
- Удар с разбега F, F, НК
- Добивание 1 BLK+(U, D, F, U) (вблизи) — вырывание рук
- Добивание 2 RUN, BLK, RUN, RUN, LK (вдали) — гигантская нога
- Animality LP+(F, F, D, F) (вблизи)
- Жестокость HP, HP, HP, BLK, LP, HP, HP, HP, BLK, LP, HP
- Дружба LK, RUN, RUN, LK
- Vabality D, D, D, LK
- Арена D, F, D, LP

Комбинации

- НК, НК, D+HP, HP, BLK, LP, В+HP
- HP, HP, BLK, LP, В+HP
- НК, НК, В+НК

Джакс (МК2)/Ях (МК2)

См. Джакс

Приемы

- Энергетическая волна F, D, В, НК
- Воздушная энергетическая волна U, F, НК
- Землетрясение держать LK 3 секунды, затем отпустить



Удары об землю	нажимать HP — сразу же после начала броска
Захват	F, F, LP (нажимайте LP, чтобы продолжать удары)
Перелом позвоночника	BLK — в воздухе
Добивание 1	BLK, BLK, BLK, LP (на расстоянии подсечки) — вырывание рук
Добивание 2	LP+(F, F, F) — расплющенная голова
Animality	нет
Жестокость	HP, HP, BLK, НК, LP, LP, HP, BLK, НК, НК, HP
Дружба	D, D, U, U, LK
Babality	D, U, D, U, LK
Арена	U, U, D, LK

Комбинации

HP, HP, HP, LP, B+HP
LK, LK, LK, НК, LK, B+НК

Кабал/Kabal

Никто не знает, кто или что скрывается за маской Кабала. Полагают, что этому воину удалось пережить нападение боевиков Шао Кана. В результате Кабал был сильно искалечен, силы ему придает лишь хитроумная система жизнеобеспечения, а также ярость и желание отомстить.



Завершение сюжета

Чудом уцелевший Кабал клянется отомстить Шао Кану и присоединяется к другим воинам Земли. Победив Мотаро и могучего Шао Кана, он доказывает свое превосходство над остальными. Перед вторжением Кабал был преступником и входил в организацию «Черный Дракон» вместе с Кано. Теперь Кабал решает посвятить свою жизнь борьбе с несправедливостью и наводит страх на нарушителей закона.

Приемы

Раскрутка	B, F, LK
Фиолетовая искра	B, B, HP (можно делать в воздухе)
Пила	B, B, B, RUN
Добивание 1	D, D, B, F, BL (за пределами подсечки) — надувание головы
Добивание 2	RUN, BLK, BLK, BLK, НК (вблизи) — смертельный испуг
Animality	HP+(F, F, D, F) (вблизи)
Жестокость	HP, BLK, LK, LK, LK, НК, LP, LP, LP, HP, LP



ЕДИНОБОРСТВА

- Дружба R, LK, R, R, U (не ближе расстояния подсечки)
- Babality R, R, LK
- Арена BLK, BLK, НК

Комбинации:

- LK, LK, HP, HP, D+HP
- LK, LK, HP, HP, D+LP, D+HP
- LK, LK, HP, HP, НК, В+НК
- LK, LK, НК, В+НК

Кано/Капо

Кано считался погибшим в первом турнире. Однако он остался в живых и сбежал во Внешний Мир, где ему снова удалось избежать встречи с Со-ней. Перед вторжением Кано просит пощады у Шао Кана и обещает сделать все, что император от него потребует. Шао Кану нужен человек, который бы научил его воинов пользоваться земным оружием, и Кано как нельзя лучше подходит для этого.



Завершение сюжета

Сохранив жизнь Кано, император недооценил его хитрость и коварство. Кано заманивает армию Кана на ложное задание, а там благополучно истребляет ее похищенным оружием. Он сражается с оставшимися воинами и наконец побеждает в поединке самого императора. Истинное намерение Кано — заполучить души, некогда принадлежавшие владыке Внешнего Мира. Однако ему не удается удержать призраков в повиновении, и они нападают на него. Кано погибает незавидной смертью, не подозревая о том, что он спас свою планету.

Приемы

- Метание ножа D, В, HP
- Апперкот ножом D, F, HP
- Пушечное ядро держать LK 3 секунды, затем отпустить
- Пушечное ядро по диагонали F, D, F, НК
- Встряска D, F, LP
- Бросок BLK — в воздухе
- Безумное ядро F, D, F, LK
- Добивание 1 LP+(F, D, D, F) (вблизи) — вырывание позвоночника
- Добивание 2 LP, BLK, BLK, НК (на расстоянии подсечки) — лазер
- Animality HP+(BLK, BLK, BLK) (вблизи)



Жестокость	HP, LP, BL, LP, HP, BL, НК, LK, BL, НК, LK
Дружба	LK, RUN, RUN, НК
Babality	F, F, D, D, LK
Арена	U, U, B, LK

Комбинации

НК, НК, LK, B+НК
HP, HP, D+LP, D+HP
HP, HP, НК, LK, B+НК

Кано (МК1)/Кано (МК1)

Приемы

Метание ножа	BLK+(B, F)
Пушечное ядро	BLK+(B, U, F, D)
Вращение	B, F, HP (чем быстрее нажимать HP, тем быстрее вращение)
Добивание 1	B, D, F, LP — вырывание сердца
Добивание 2	нет
Animality	нет
Жестокость	HP, HP, BLK, НК, НК, LK, НК, HP, HP, LP, HP
Friendship	нет
Babality	B, B, D, D, LK
Арена	B, F, F, BLK

Комбинации

HP, HP, HP, HP
LK, LK, НК, F+НК

Кинтаро/Kintaro

После поражения Горо Кинтаро занимает его место главнокомандующего армий Шао Кана. Кинтаро сильнее и умнее своего предшественника, неудача Горо приводит его в ярость. Он клянется отомстить земным воинам, которые так унизили его собрата.

Приемы

Захват	F, F, HP
Шаровая молния	B, B, F, HP
Вызов	D, D, LK
Прыжок сверху	D, U





⊕ *Добиваний у Кинтаро нет.*

Китана/Kitana

После убийства Милены принцессу Китану обвиняют в предательстве, однако ей удается бежать на Землю. Шао Кан назначает группу воинов, которые должны поймать его приемную дочь и вернуть ее во дворец. Тем временем Китана старается найти королеву Синдел и предупредить, какая опасность таится в ее прошлом.



Завершение сюжета

Китане удастся скрыться от преследователей. Покушение Рептилии оказывается неудачным, Китана объединяется со своей подругой Джейд. С помощью воинов Земли Китана добирается до Синдел и уговаривает ее пойти против императора. После победы над Шао Каном Земля принимает свой прежний облик, как и родная планета Китаны — Эдения. Китана становится правой рукой королевы Синдел и вместе с ней правит Эденией.

Приемы

Воздушная волна	B, B, B, HP
Метание веера	F, F, HP+LP
Полет по воздуху	D, B, HP
Добивание 1	RUN, RUN, BLK, BLK, LK (вблизи) — смертельный поцелуй
Добивание 2	B, D, F, F, НК (вблизи) — обезглавливание веером
Animality	D, D, D, D, RUN (чуть ближе расстояния подсечки)
Жестокость	HP, HP, BLK, НК, BLK, LK, BLK, HP, BLK, HP, BLK
Дружба	D, B, F, F, LP
Babality	F, F, D, F, НК
Арена	F, D, D, LK

Комбинации:

HP, HP, B+HP, F+HP
НК, НК, LK, B+НК

Кун Лао/Kung Lao

Кун Лао так и не успел закончить возрождение общества Белого Лотоса — ему помешало вторжение Шао Кана. Кун Лао, избранный воин Ло-





тоса, должен собрать воедино все свое умение, чтобы навсегда закончить царство террора.

Завершение сюжета

Кун Лао разыскивает Лю Кана и вместе с ним бесстрашно вступает в сражение. Пользуясь знаниями, полученными в шаолиньском монастыре, Кун Лао сражается под знаменем своего великого предка, некогда убитого Горо. Из поединка с императором Кун Лао выходит победителем, однако полученные им раны слишком тяжелы. Ходят слухи, будто Кун Лао умер и присоединился к своему предку.

Приемы

Метание шляпы	B, F, LP
Телепортация	D, U
Двойная телепортация	D, D, U
Скольжение (в воздухе)	D, НК
Смерч	F, D, F, RUN (нажимать RUN, чтобы продолжить вращение)
Добивание 1	RUN, BLK, RUN, BLK, D (на любом расстоянии) — смертельное вращение
Добивание 2	F, F, B, D, HP (чуть ближе расстояния подсечки) — разрубание шляпой
Animality	RUN, RUN, RUN, RUN, BL (вблизи)
Жестокость	HP, LP, LK, НК, BLK, HP, LP, LK, НК, BLK, HP
Дружба	RUN, LP, RUN, LK (чуть дальше расстояния подсечки)
Babality	D, F, F, HP
Арена	D, D, F, F, LK

Комбинации

LK, LK, B+НК
HP, LP, HP, LP, LK, LK, B+НК

Кун Лао (МК2)/Kung Lao (МК2)

Метание шляпы	B, F, HP
Телепортация	D, U
Скольжение	D+НК — в воздухе
Силовое поле	U, U, LK
Торпеда	B, B, F
Добивание 1	F, F, F, LK (дальше расстояния подсечки) — разрезание пополам



ЕДИНОБОРСТВА

Добивание 2	LP+(B, B, F) (на максимальном расстоянии) — метание шляпы
Animality	нет
Жестокость	HP, LP, НК, НК, LP, LP, LP, LK, LK, BLK, HP
Дружба	B, B, B, D, НК
Babality	B, B, F, F, НК
Арена	F, F, F, HP

Комбинации

HP, D+LP, D+LP, D+LP
LK, LK, НК, B+НК, B+НК

Лю Кан/Liu Kang

Лю Кан становится главной мишенью для отрядов Шао Кана. Чемпиону Шаолиня уже приходилось расстраивать планы императора, и из всех людей он представляет наибольшую угрозу для вторжения из Внешнего Мира.



Завершение сюжета

Лю Кан, чемпион турнира, легко справляется с боевиками. Слухи о смерти Кун Лао приводят его в ярость, которая помогает ему найти силы для победы над самим Шао Каном. Перед тем, как портал закроется, принцесса Китана приветствует его и благодарит за спасение Земли и Внешнего Мира.

Приемы

Верхняя шаровая молния	F, F, HP
Нижняя шаровая молния	F, F, LP
Прыжок дракона	F, F, НК
Велосипед	держат LK 3 секунды, затем отпустить
Добивание 1	F, F, D, D, LK (на любом расстоянии) — внутреннее пламя
Добивание 2	U, D, U, U, BLK+RUN (на любом расстоянии) — игровой автомат
Animality	D, D, U (на расстоянии подсечки)
Жестокость	HP, LP, HP, BLK, LK, НК, LK, НК, LP, LP, HP
Дружба	RUN, RUN, RUN, D+RUN
Babality	D, D, D, НК
Арена	RUN, BLK, BLK, LK

**Комбинации:**

LK, LK, HK, LK
 HP, HP, BLK, LK, LK, HK, LK
 HP, HP, B+LP

Милена/Mileena

Шао Кан оживляет Милену, некогда убитую Китаной — ее смертоносное искусство должно помочь ему в борьбе с земными воинами. К тому же Милена умеет читать мысли Китаны, и это позволяет императору заранее узнавать о замыслах своих противников.

**Завершение сюжета**

Победив в третьем турнире, Милена провозглашает себя королевой Внешнего Мира. При помощи Бараки она заставляет земных воинов согласиться на четвертый турнир, где она надеется получить окончательную власть над обоими мирами.

Приемы

Метание кинжала держать HP 2 секунды, затем отпустить
 Телепортация с ударом F, F, LK
 Подкат B, B, D, HK
 Добивание 1 B, B, B, F, LK (издалека) — гвозди
 Добивание 2 D, F, D, F, LP (вблизи) — пожирание
 Animality F, D, D, F, HK (вблизи)
 Жестокость HP, LP, LP, HP, BLK, HK, LK, HK, BLK, HP, LP
 Дружба D, D, B, F, HP
 Babality D, D, F, F, HP
 Арена D, D, D, LP

Комбинации:

HP, HP, U+HP, D+LP
 HK, HK, LK, B+HK
 HP, HP, HK, HK, U+LK, U+HK

Мотаро/Motaro

Кентаврийская раса давно известна во Внешнем Мире за свои боевые качества. Когда Шао Кан сформировал специальные отряды боевиков для истребления избранных воинов Земли, Мотаро было поручено стать во главе этих отрядов.





Приемы

Шаровая молния	F, D, B, HP
Захват	F, F, HP
Удар хвостом	B+LK
Телепортация	D, U

⊕ *Добиваний у Мотаро нет.*

Ночной Волк/Nightwolf

Ночной Волк работает историком, он стремится сохранить национальную индейскую культуру. Когда портал Шао Кана открывается над Северной Америкой, Ночной Волк прибегает к шаманской магии и защищает священные земли своего племени. Свободная зона мешает вторжению, уцелевшие бойцы спасаются в ней от боевиков Кана.



Завершение сюжета

Ночной Волк помогает воинам Земли бежать в священные земли, находящиеся под магической защитой. Здесь они собираются с силами и готовятся к борьбе. Ночной Волк, искушенный в боевых искусствах, вступает в поединок с Шао Каном и побеждает его. Когда угроза минует, Ночной Волк возвращает индейцам североамериканские земли. Его нация процветает и вскоре становится мировым лидером.

Приемы

Стрела	D, B, LP
Апперкот томагавком	D, F, HP
Удар плечом	F, F, LK
Красный удар плечом	B, B, F, НК
Сияние	B, B, B, НК — отражает выстрелы
Добивание 1	U, U, B, F, BL (вблизи) — лунный луч
Добивание 2	B, B, D, HP (на расстоянии в половину экрана) — томагавк
Animality	F, F, D, D (вблизи)
Жестокость	HP, HP, НК, LK, LK, BLK, BLK, LP, LP, HP, НК
Дружба	RUN, RUN, RUN, D (за пределами расстояния под- сечки)
Babality	F, B, F, B, LP
Арена	RUN, RUN, BLK

Комбинации:

LK, HP, HP, LP, D, F, HP



НК, НК, В+НК
НК, НР, НР, LP, НК

Нуб Саибот/Noob Saibot

Нуб Саибот явился из самого мрачного из всех известных миров — Призрачных Земель. Он принадлежит к группе, которая называет себя Братством Тени и поклоняется злему и загадочному божеству древности. Он получает задание следить за всем, что происходит в битве между мирами, и сообщать об этом своим предводителям.



Кстати, если прочитать наоборот название этого персонажа, получается «Тобнас Бучи» — так один из создателей сериала Mortal Kombat решил «проявиться» в игре.

Завершение сюжета

Нуб Саибот перестает быть пассивным наблюдателем — он получает приказ встать на сторону Шао Кана. Лидеры Призрачных Земель надеются завоевать расположение владыки Внешнего Мира и пробраться на Землю. Когда бдительность императора ослабевает, Нуб Саиботу приказывают убить его. Когда и Земля, и Внешний Мир оказываются побежденными, жрецы Призрачных Земель возрождают к жизни Шиннока, свое древнее божество. Они наделяют его мистическими силами, чтобы Шиннок мог сразиться с остальными богами, которые когда-то изгнали его.

Приемы

Черный шар	D, F, LP
Теневой бросок	F, F, НР
Телепортация с броском	D, U
Добивание 1	В, В, F, F, НК (на расстоянии подсечки)
Добивание 2	D, D, U, RUN (вблизи)
Animality	нет
Жестокость	НР, LK, LP, BLK, LK, НК, НР, LP, BLK, LK, НК
Дружба	F, F, В, НР (на максимальном расстоянии)
Babality	F, F, F, LP
Арена	F, D, F, BLK

Комбинации

НР, НР, LP, НК
LK, LK, LK, LK



Рейн/Rain

Рейн родился в Эдении — мире, который некогда находился под правлением династии Китаны. Вскоре после вторжения Шао Кана он был похищен. Прошли тысячелетия, и вот Рейн неожиданно для всех вернулся. Он сражается на стороне императора и предает свою родину, лишь бы не навлечь на себя гнева Шао Кана.



Завершение сюжета

Поначалу Рейн доблестно сражается на стороне Шао Кана, однако приемной дочери императора, Китане, удастся переубедить его. Рейн узнает, что его отец был генералом в армии и что он был убит самим Шао Каном. Рейн приходит в ярость. Он переходит на сторону Китаны и Земли. Однако во время одного из нападений Рейн куда-то исчезает, и его верность поставлена под сомнение. Чтобы доказать свою ненависть к императору, Рейн отправляется на самоубийственное задание — он решает уничтожить Шао Кана и навечно избавить мира от нависшей угрозы.

Приемы

- Ледяной шар D, F, HP
- Молния B, B, HP
- Круговой супер-удар B+HK
- Добивание 1 F, F, D+HP — апперкот
- Добивание 2 D, D, B, F, HK (на расстоянии в половину экрана)
- Animality BLK, BLK, RUN, RUN, BLK (на расстоянии подсечки)
- Жестокость HP, HP, BLK, LK, HK, BLK, HP, LP
- Дружба F, F, F, LP
- Babality F, B, B, HP

Комбинации

- HP, HP, LP, HP
- HK, HK, LP, HP
- HK, HK, LK, HK, B+HK

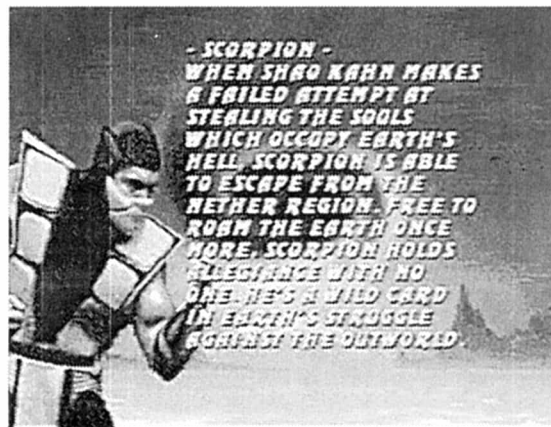
Рейден/Raiden

Рейден, защитник Земли, изгнан в область между Землей и Внешним Миром. Когда старшие боги отказываются помогать ему, Рейден вынужден взять дело в свои руки. Он превращается в простого смертного и сражается рядом со своими товарищами — на этот раз он рискует своим местом в пантеоне богов и своим бессмертием.





Повезет ли Сектору в следующем поединке?



«Скорпион. Мертвый и безжалостный».

Завершение сюжета

Рейдену удастся расстроить планы императора. Он ведет земных воинов на битву с армиями Внешнего Мира и вступает в поединок с Шао Каном. После долгой битвы Рейден выходит победителем.

Приемы

Электрошок	держать НР 3 секунды, затем отпустить
Торпеда	B, B, F
Молния	D, F, LP
Обратная молния	D, B, LP
Телепортация	D, U
Добивание 1	держать LK 3 секунды, затем отпустить и многократно нажимать BLK+LK (вблизи) — электрический разряд
Добивание 2	держать НР 3 секунды, затем отпустить (вблизи) — громовой апперкот
Animality	D, F, D, НК (на расстоянии в половину экрана)
Жестокость	НР, НР, LK, LK, LK, НК, LP, LP, LP, BLK, BLK
Дружба	D, B, F, НК
Babality	D, D, U, НК
Арена	D, D, D, НР

Комбинации

НР, НР, LP, LP
 НК, НК, LK, B+НК
 НР, НР, LP, F+НР



Рейден (МК1)/Rayden (МК1)

Молния	D, F, LP
Торпеда	B, B, F
Телепортация	D, U
Добивание 1	F, B, B, B, HP
Добивание 2	нет
Animality	нет
Жестокость	HP, HP, HP, HP, BLK, HK, HK, LP, HP, HP, HP
Дружба	нет
Babality	U, U, D, HK
Арена	D, D, F, HK

Комбинации

HP, D+LP, D+LP, D+LP
HK, B+HK, B+HK

Рептилия/Reptile

Рептилия всегда был верным слугой Шао Кана. На этот раз ему поручено отправиться вместе с Джейд и захватить в плен принцессу Китану. Он получает от императора тайную инструкцию — остановить перебежчицу любой ценой, даже ценой ее смерти.



Завершение сюжета

Рептилия выполняет свою задачу и убивает Китану. Однако выясняется, что император обманул его — он обещал, что в награду за верную службу воскресит расу людей-ящеров. Оказывается, он и не собирался выполнять свое обещание. Рептилия нападает на своего хозяина и побеждает его. Тем не менее, с гибелью императора исчезает последний шанс на возрождение вымершей расы.

Приемы

Плевков кислотой	F, F, HP
Медленный энергетический шар	B, B, HP+LP
Быстрый энергетический шар ...	F, F, HP+LP
Подкат	B+LP+BL+LK
Невидимость	U, D, HK
Бег с ударом локтя	B, F, LK
Добивание 1	B, F, D, BLK (на расстоянии прыжка) — язык



Добивание 2	F, F, U, U, НК (на расстоянии подсечки) — кислота
Animality	D, D, D, U, НК (вблизи)
Жестокость	HP, BL, НК, НК, BL, HP, LP, LK, LK, BL, LP
Дружба	D, F, F, B, НК (вблизи)
Babality	F, F, B, D, LK
Арена	BLK, RUN, BLK, BLK

Комбинации

НК, НК, B+НК
HP, HP, D+LP

Скорпион/Scorpion

Как известно, попытка Шао Кана похитить из ада томящиеся там души закончилась неудачей. Тем не менее, в суматохе Скорпиону удалось бежать и вернуться в мир живых. Скорпион не желает примыкать ни к одной из сторон. Он становится джокером в борьбе Земли с Внешним миром.



Завершение сюжета

Шао Кану все-таки удастся привлечь Скорпиона на свою сторону. Впрочем, ненадолго — Скорпион узнает, что одним из земных воинов стал Сабзиро. Когда-то Скорпион поклялся защищать бывшего ниндзя в искупление за убийство его брата. Шао Кан неожиданно попадает в собственную ловушку. Скорпион уничтожает императора и спасает Землю. Он снова попадает в ад, но не теряет надежды еще раз выбраться на свободу.

Приемы

Гарпун	B, B, LP
Телепортация с ударом рукой	D, B, HP
Телепортация вперед	D, F, HP
Бросок в воздухе	BLK
Добивание 1	D, D, U, НК (на расстоянии прыжка) — сжигание
Добивание 2	F, F, D, U, R (вблизи) — восставшие из ада
Добивание 3 (адская рука)	F, F, F, B, LP (на расстоянии подсечки)
Animality	F, U, U, НК (вблизи)
Жестокость	HP, HP, BLK, НК, НК, LK, НК, HP, HP, LP, HP
Дружба	B, F, F, B, LK (вблизи)
Babality	D, B, B, F, HP
Арена	F, U, U, LP



Комбинации

НР, НР, U+LP
 НК, НК, LK, LK
 НР, НР, НК, В+НК

Сектор/Sector

Сектор — кодовое имя устройства LK-9T9. Он был первым из трех киберов-ниндзя, построенных кланом Лин Куэй. Когда-то Сектор был убийцей-человеком и успешно работал на клан. Он сам вызвался на такое превращение в знак своей преданности клану. Сектору удалось пережить вторжение Внешнего Мира — у него нет души, и терять ему нечего.



Завершение сюжета

Сектору удается выполнить приказ и убить Сабзиро. Но когда на него нападают воины Шао Кана, Сектор дает сдачи. Кибер-ниндзя справедливо полагает, что вторжение из Внешнего Мира несет угрозу и для клана Лин Куэй. Сектор пробивается в крепость императора и включает режим самоуничтожения. Мощнейший взрыв закрывает магический портал и спасает Землю от вторжения.

Приемы

- Телепортация с апперкотом F, F, LK — может выполняться в воздухе
- Ракета F, F, LP
- 2 ракеты В, В, F, LP
- Самонаводящаяся ракета F, D, В, НР
- Добивание 1 LP, RUN, RUN, BLK (на расстоянии подсечки) — сплющивание
- Добивание 2 F, F, F, В, BLK (на расстоянии выше половины экрана) — огнемёт
- Animality F, F, D, U (вблизи)
- Жестокость НР, НР, BLK, BLK, НК, НК, LK, LK, LP, LP, НР
- Дружба RUN, RUN, RUN, RUN, D (на расстоянии в половину экрана)
- Babality В, D, D, D, НК
- Арена RUN, RUN, RUN, D

Комбинации

НР, НР, НК, НК, В+НК
 НК, НК
 НР, НР, D+НР



Шан Цун/Shang Tsung

Шан Цун — главный маг на службе у Шао Кана. Потерпев поражение на первом турнире, он попал в опалу, но император все равно не может обойтись без колдуна. Шао Кан наделяет его новыми магическими силами.



Завершение сюжета

Когда Шао Кан захватывает Землю, Шан Цун помогает ему найти оставшихся в живых людей. Пользуясь своими новыми силами, он вскоре раскрывает замысел императора — когда Шао Кан избавится от всех выживших земных воинов, он собирается отобрать душу у самого Шан Цуна. Узнав об этом, Шан Цун предает своего владыку. Он коварно нападает на Мотаро и затем побеждает Шао Кана, но спасти Землю он не собирается и забирает себе все плененные души. Он будет вечно править планетой, опираясь на силы зла.

Приемы

1 шаровая молния	B, B, HP
2 шаровых молнии	B, B, F, HP
3 шаровых молнии	B, B, F, F, HP
Извержение вулкана	F, B, B, LK
Превращения:	
Барака	D, D, LK
Джонни Кейдж	B, B, D, LP
Сабзиро	BLK, BLK, RUN, RUN — классический
Сайракс	BLK, BLK, BLK
Эрмак	D, D, U
Горо	B, B, B, LK
Джейд	F, F, D, D+BLK
Джакс	F, F, D, LP
Джакс (МК2)	D, F, B, HK
Кабал	LP, BLK, HK
Кано	B, F, BLK
Кано (МК1)	B, D, F, U
Кинтаро	держать LP 3 секунды, затем отпустить
Китана	F, D, F, RUN
Кун Лао	RUN, RUN, BLK, RUN
Кун Лао (МК2)	B, D, B, HK
Лю Кан	F, D, B, U, F
Милена	R, BLK, HK
Мотаро	F, D, B, HP
Ночной Волк	U, U, U



ЕДИНОБОРСТВА

Нуб Саибот	F, D, D, B, НК
Рейден	D, F, B, LK
Рейден (МК1)	B, B, F, RUN
Рейн	RUN+BLK+LK
Рептилия	R, BLK, BLK, НК
Сектор	D, F, B, RUN
Скорпион	D, D, F, LP
Шао Кан	B, B, F, НК
Шива	LK +(F, D, F) или F, D, F, LK, LK
Синдел	B, D, B, LK
Смоук	F, F, HP
Соня	D+RUN+LP+BLK
Страйкер	F, F, F, НК
Сабзиро	F, D, F, HP
Добивание 1	LP+(D, F, F, D) (вблизи) — шипы
Добивание 2	LP+(RUN, BLK, RUN, BL) (вблизи) — похищение души
Animality	HP+(RUN, RUN, RUN) (подсечка)
Жестокость	HP, BLK, BLK, BLK, LK, HP, LP, LP, BLK, BLK, BLK
Дружба	LK, RUN, RUN, D
Babality	RUN, RUN, RUN, LK
Арена	U, U, B, LP

Комбинации:

НК, HP, HP, LP, B+НК
 НК, НК, B+НК

Джонни Кейдж/Johnny Cage

Жизнь Джонни Кейджа трагически обрывается во время сражения с отрядом боевиков Внешнего Мира. Однако на пути покойной кинозвезды в мир иной встают силы, охраняющие Землю и Внешний мир. Джонни удастся обмануть смерть. Его душа снова возвращается в тело и позволяет Кейджу присоединиться к своим друзьям в битве за будущее Земли.



Завершение сюжета

Воскресший из мертвых Кейдж снова сражается рядом со своими друзьями. На этот раз он стремится отомстить боевикам, которые лишили его жизни. Но во время сражения он узнает, что в случае победы над Каном его душа снова покинет тело, как только равновесие космических сил будет восстановлено. Зная это, Джонни Кейдж



жертвует вновь обретенной жизнью и вступает в бой с императором. Его решимость вдохновляет земных бойцов. Они одерживают победу, и миры возвращаются к своему нормальному состоянию. Кейдж прощается со своими друзьями, и душа его уходит в высший мир (на этот раз — навсегда).

Приемы

Зеленый фазовый удар ногой	B, F, LK
Красный фазовый удар ногой	B, B, F, HK
Фазовый апперкот	B, D, B, HP
Нижний разряд	B, D, F, LP
Верхний разряд	F, D, B, HP
Добивание 1	D, D, F, F, LP (на расстоянии подсечки) — обезглавливание
Добивание 2	D, D, F, F, LK (вблизи) — взрыв
Animality	D, F, F, HK (вблизи)
Жестокость	HP, LK, HK, LP, HP, HK, HK, HP, HP, LP, HP
Дружба	D, D, D, HK
Babality	F, B, B, HP
Арена	D, B, F, F, BLK

Комбинации

LK, LK, HK, LK, LK
 HP, HP, LP, D+LP
 LK, LK, HK, B+LK

Сабзиро (классический)/Sub Zero (classic)

Считалось, что Сабзиро погиб в шаолиньском турнире, и все же он загадочным образом появляется снова. Тайный член китайского клана ниндзя «Лин Куэй» вернулся, чтобы повторить покушение на Шан Цуна и выполнить контракт. Для этого ему придется вступить в турнир Шао Кана.



Завершение сюжета

Считавшийся убитым Сабзиро появляется снова и побеждает в третьем турнире. Тем не менее, когда он снимает свою маску, настоящая личность Сабзиро оказывается шоком для воинов как Земли, так и Внешнего Мира. Сабзиро уходит, чтобы вернуться в следующем турнире.



ЕДИНОБОРСТВА

Приемы

Замораживание	D, F, LP
Каток	D, B, LK
Подкат	B+LP+BL+LK
Добивание 1	D, D, D, F, HP (вблизи) — вырывание позвоночника
Добивание 2	F, F, F, D, HP (вблизи) — ледяные шипы
Animality	B, B, F, D, LP
Жестокость	HP, LP, HP, BLK, LK, LK, НК, НК, LP, HP, LP
Дружба	D, B, B, F, LK
Vabality	D, B, B, НК
Арена	F, D, F, F, HP

Комбинации

B+LK, B+НК, F+НК
 HP, HP, B+LK, B+НК, F+НК
 HP, HP, D+LP, D+HP

Шао Кан/Shao Kahn

Шао Кан, император Внешнего Мира, успел завоевать многие миры и подчинить себе души их обитателей. Та же участь ждет и Землю в случае поражения Избранных на турнире.

Приемы

Шаровая молния	B, B, F, LP
Удар плечом	D, F, LP
Удар плечом вверх	D, F, HP
Молот	B, F, HP
Бросок об землю	F, F, LP
Смех	D, D, LK
Вызов	D, D, НК

⊕ Добиваний у Шао Кана нет.

Шива/Sheeva

Шао Кан лично отобрал Шиву в число своих телохранителей. Тем не менее, она подозревает императора в заговоре против своей расы шокан (людей-драконов). Дело в том, что он назначил главой боевиков кентавра Мотаро, давнего врага четвероруких.





Если Кинтаро отрезать руки, если ноги отрезать тоже...



Правильная расстановка клавиш - залог победы.

Завершение сюжета

Пока Шива служит императору, ее раса погибает во Внешнем мире. Шао Кан решил, что кентавры сражаются лучше и что им нужно помочь в войне с людьми-драконами. Узнав об предательстве императора, Шива обращается против него. Она убивает Мотаро вместе с Шао Каном. Освобождая Землю, она спасает и Внешний Мир, а потом возвращается домой, чтобы вернуть честь и уважение к своей расе.

Приемы

Прыжок сверху	D, U
Землетрясение	B, D, B, НК
Шаровая молния	D, F, НР
Добивание 1	F, D, D, F, LP (вблизи)
Добивание 2	НК+(B, F, F) (вблизи)
Animality	RUN, BLK, BLK, BLK, BLK (вблизи)
Жестокость	НР, LP, BLK, LK, НК, BLK, НК, LK, BLK, LP, НР
Дружба	F, F, D, F, НР
Babality	D, D, D, B, НК
Арена	D, F, D, F, LP

Комбинации

НР, НР, LP, НК, НК, LK, B+НК
 НР, НР, LP, F+НР
 НК, НК, LK, B+НК



Синдел/Sindel

Синдел некогда была королевой и правила Внешним Миром вместе с Шао Каном. Через 10.000 лет после своей ранней смерти она рождается на Земле. Она хочет помочь Шао Кану и вернуться на трон Внешнего Мира. Именно Синдел становится ключом к завоеванию Земли.



Завершение сюжета

Синдел посещает видение ее истинного прошлого, и она переходит на сторону землян. Выясняется, что ее мужем и настоящим королем был Джеррод; у них была дочь Китана. Когда Шао Кан захватил этот мир в турнире, он использовал Синдел как пешку в своей игре и отнял у нее Китану. Однако Синдел удается победить императора и спасти землю. Она освобождает Эдению и воссоединяется со своей 10.000-летней дочерью Китаной.

Приемы

Шаровая молния	F, F, LP
2 шаровых молнии	B, B, F, LP
Шаровая молния	D, F, LK — в воздухе
Полет	B, B, F, НК (нажмите BLK, чтобы приземлиться)
Крик	F, F, F, HP
Добивание 1	RUN, RUN, BLK, RUN, BLK (на расстоянии подсечки) — закручивание волосами
Fatality 2	RUN, BLK, BLK, RUN+BL (вблизи) — крик
Animality	F, F, U, HP (на любом расстоянии)
Жестокость	HP, BLK, LK, BLK, LK, НК, BLK, НК, LK, BLK, LP
Дружба	RUN, RUN, RUN, RUN, RUN, U
Vabality	RUN, RUN, RUN, U
Арена	D, D, D, LP

Комбинации

- НК, HP, HP, D+HP
- НК, HP, HP, LP, B+НК

Смоук/Smoke

Смоук, устройство LK-7T2 — третий кибер-ниндзя, созданный в лабораториях Лин Куэй. Он пытается скрыться от ученых клана вместе с Сабзиро, но ему не везет. Ему стирают память и оставляют лишь натуру хладнокровного убийцы. Однако Сабзиро верит, что внутри машины все же осталась частица человеческой души.





Завершение сюжета

Смоук получает от клана задание — найти и убить своего старого товарища. Однако по пути он вступает в сражение с ордами Шао Кана и узнает, что у него все еще осталась душа. Смоук выбирает другую задачу — избавить мир от захватчиков из Внешнего Мира. Он побеждает Шао Кана и спасает планету, но выбраться из искусственного тела Смоуку уже никогда не удастся.

Приемы

Гарпун	B, B, LP
Телепортация с апперкотом	F, F, LK — может выполняться в воздухе
Невидимость	U, U, R (повторное выполнение приема «проявляет» Смоука)
Бросок	BLK — в воздухе
Добивание 1	U, U, F, D (на максимальном расстоянии)
Fatality 2	RUN+BL (D, D, F, U) (на расстоянии подсечки)
Animality	D, F, F, BL (за пределами расстояния подсечки)
Жестокость	HP, LK, LK, HK, BLK, BLK, LP, LP, HP, HP, BLK, BLK
Дружба	RUN, RUN, RUN, HK (на максимальном расстоянии)
Babality	D, D, B, B, HK
Арена	F, F, D, LK

Комбинации

HP, HP, LK, HK, LP
HP, HP, LP

Соня/Sonya

Соня исчезла во времена первого турнира, однако Джаксу удается вытащить ее из Внешнего Мира. После возвращения на Землю она пытается предупредить правительство США об угрозе, но у нее нет никаких доказательств. Соня беспомощно наблюдает за тем, как Шао Кан начинает свое вторжение.

Завершение сюжета

Соня расправляется со своим заклятым врагом Кано на высоком здании рядом с крепостью Шао Кана, затем она оказывается лицом к лицу с самим императором. Соня проявляет чудеса храбрости и побеждает. Соня вместе с Джаксом открывает агентство по исследованию Внешнего Мира. Она полна решимости навсегда избавить планету от всяких вторжений из других миров.





Приемы

Энергетические кольца	D, F, LP
Захват ногами	D+LP+BLK
Полет в воздухе	F, B, HP
Велосипед	B, B, D, НК
Добивание 1	BLK+RUN+(U, U, B, D) (на расстоянии свыше половины экрана) — сплющивание
Добивание 2	B, F, D, D, R (на любом расстоянии) — смертельный поцелуй
Animality	LP+(B, F, D, F) (вблизи)
Жестокость	HP, LK, BLK, HP, LK, BLK, HP, LP, BLK, НК, LK
Дружба	B, F, B, D, RUN
Babality	D, D, F, LK
Арена	F, F, D, HP

Комбинации

- HP, HP, U+LP
- HP, HP, LP, B+LP
- НК, НК, B+НК
- НК, НК, HP, HP, LP, B+HP

Страйкер/Stryker

Когда портал Внешнего Мира открывается над большим североамериканским городом, паника и хаос выходят из-под контроля властей. Страйкер, предводитель спецкоманды по борьбе с беспорядками, оказывается единственным выжившим в многомиллионном городе.



Завершение сюжета

Страйкер не может понять, почему он не разделил участь всех остальных обитателей города. Рейден приказывает ему идти на запад и присоединиться к группе земных воинов. Здесь Страйкер узнает правду о своем истинном предназначении. Он возвращается в город, который поклялся защищать до последнего. Шао Кан не знает о новом бойце, и появление Страйкера застает его врасплох. Страйкер расправляется с императором, восстанавливая порядок на освобожденной планете.

Приемы

Стрельба	B, F, HP
Верхняя граната	D, B, HP
2 верхних гранаты	F, D, B, HP



Нижняя граната	D, B, LP
2 нижних гранаты	F, D, B, LP
Подсечка дубинкой	F, B, LP
Бросок дубинкой	F, F, НК
Добивание 1	D, F, D, F, BLK (вблизи) — бомба
Добивание 2	F, F, F, LK (на расстоянии чуть меньше максимального) — тазер
Animality	RUN, RUN, RUN, BLK (на расстоянии подсечки)
Жестокость	HP, LP, НК, LK, HP, LP, LK, НК, HP, LP
Дружба	LP, RUN, RUN, LP
Babality	D, F, F, B, HP
Арена	F, U, U, НК

Комбинации

НК, HP, HP, D+LP
 НК, НК, B+НК

Сабзиро/Sub Zero

Ниндзя снимает маску, он был предан своим собственным кланом Лин Куэй и уходит из него. Сабзиро нарушил священный Кодекс чести и приговорен к смерти, однако его преследователи — не люди, а киберы, построенные в лаборатории клана. Он должен защитить Землю от угрозы нашествия и попутно скрыться от своих убийц, лишенных души.



Завершение сюжета

Сабзиро встречается в сражении с Сайраксом и Сектором, но он сражается не один. На его сторону переходит третий убийца из клана Лин Куэй — Смоук. Перед тем, как Смоук был превращен в робота, Сабзиро был его другом. Сабзиро помогает Смоуку вспомнить прошлое, и кибер снова становится его союзником. С помощью Смоука Сабзиро побеждает своих преследователей, после чего вступает в поединок с самим императором... и тоже побеждает! Затем бывший ниндзя снова растворяется в тени, о его дальнейшей судьбе не знает никто.

Приемы

Замораживание	D, F, LP
Ледяной душ	D, F, HP
Ледяной душ	D, F, B, HP — спереди
Ледяной душ	D, B, F, HP — сзади
Ледяная статуя	D, B, LP
Подкат	B+LP+BLK+LK



Добивание 1	BLK, BLK, R, BLK, R (вблизи) — разбитый лед
Добивание 2	B, B, D, B, RUN (за пределами расстояния подсечки) — замораживание
Animality	F, U, U (вблизи) — белый медведь
Жестокость	HP, LK, HK, LP, HP, HK, HK, HP, HP, LP, HP
Дружба	LK, RUN, RUN, U
Babality	D, B, B, HK
Арена	B, D, F, F, HK

Комбинации

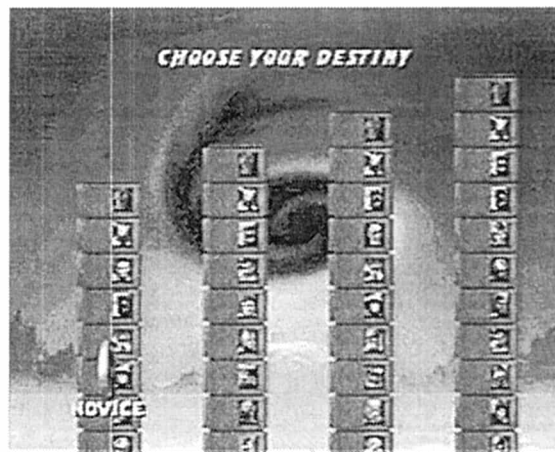
HK, HK, B+HK
 HP, HP, LK, HK, B+HK

Маленькие секреты

Mortal Kombat Trilogy позволяет изменить многие параметры игры при помощи кодов, вводимых на экране с крупными изображениями бойцов. Первые три цифры кода должен ввести левый игрок, а последние три — правый. Нажимая кнопки LP, BL, LK, игрок последовательно вводит цифры своей части кода. Скажем, чтобы ввести код 999, нужно 9 раз нажать LP, 9 раз — BL и еще 9 — LK:

Разное

Вывести версию	999-999
Запретить броски	100-100
Молчаливый бой	300-300
Быстрые апперкоты	788-322
Награда за броски	010-010
Случайный бой	444-444
Случайный бой	460-460
Запретить блоки	020-020
Игрок 1, 1/2 энергии	033-000
Игрок 2, 1/2 энергии	000-033
Игрок 1, 1/4 энергии	707-000
Игрок 2, 1/4 энергии	000-707
Сражение вслепую	688-422
Неограниченный бег	466-466
Психо-сражение	985-125



Вы выбрали судьбу новичка.



Половинные повреждения для P1	390-000
Половинные повреждения для P2	000-390
Половинные повреждения для обоих игроков	390-390
Запретить комбосы	722-722
Супер-прыжки	321-789
Запретить спецприемы	555-556
Быстрые апперкоты	688-433
Настоящий бой	040-404
Супер-выносливость	024-689
Регенерация здоровья	975-310

Сообщения

PUB! D.K.P.	300-003
It Should Work! P.A.B.	200-002
«Rain...»	282-282
«No Fear»	282-282
«There is no Knowlege...»	123-926
«Hold Flippers...»	987-666
«Don't jump at me»	448-844
«Skunky!!»	122-221
«Watcha gun do?»	004-400
«Go see Mortal Kombat...»	550-550

Выбор арены

Колокольня	091-190
Метро	880-088
Кладбище	666-333
Крыша	343-343
Портал	933933
Логово Нуба	050-050
Пустыня	330-033
Мост	077-022
Улица	079-035
Логово Скорпиона	666-444
Пещера Кана	004-700
Храм	600-040



ЕДИНОБОРСТВА

Яма З.....	820-028
Река.....	002-003
Камера душ.....	123-901
Башня Кана.....	880-220

— Чтобы выбрать «классический» вариант таких бойцов, как Рейден, Джакс, Кун Лао или Кано, во время выбора бойца переведите рамку на нужного персонажа и нажмите клавишу **RT** — «обновленный» персонаж заменяется «классическим». Повторное нажатие **RT** возвращает нового бойца на место.

— Чтобы выбрать место поединка, переведите рамку на Соню во время выбора бойца (при игре для 1 или 2 игроков) и нажмите **↑+RT**.

— Чтобы предоставить выбор бойца компьютеру (вариант для настоящих игроков, умеющих играть всеми персонажами!), нажмите **↑+RT** во время выбора бойца.

— Видите на экране настройки параметров квадратик с вопросительным знаком? Вам не удастся перевести на него рамку... если не знать секрета. Нажмите кнопки **↑+ (R1) + (R2) + (L1) + (L2)** и не отпускайте их в течение нескольких секунд; экран содрогнется, после чего вы сможете выбрать параметры, скрытые под вопросительным знаком:

1 BUTTON FATALITIES — однокнопочные добивания.

INSTANT AGGRESSOR — мгновенный переход в состояние AGGRESSOR.

NORMAL BOSS DAMAGE — нормальные повреждения от боссов.

LOW DAMAGE — сниженные повреждения.

HEALTH RECOVERY — восстановление здоровья.

Для выполнения фаталити одной кнопкой используйте следующие кнопки:

Кнопка	Эффект
HP	Brutality
LP	Babality
HK	Fatality
1LK	Fatality
2 (Run)	Animality
BL	Friendship



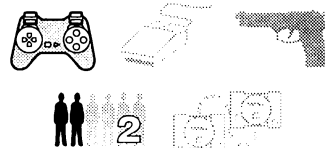
RISE OF THE ROBOTS-2: RESURRECTION

Восстание роботов-2: Воскрешение

ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Производитель Mirage
 Издатель Acclaim
 Год 1996
 Размер 1 CD
 Размер сохраненной игры сохранение отсутствует

УПРАВЛЕНИЕ



СУТЬ ИГРЫ

Двумерное единоборство из мира человекоподобных роботов.

МОРАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ

Железо не испытывает боли, и вы сможете смело играть без угрызений совести. С другой стороны, не этичнее ли раскрыть десяток-другой бесплатных черепов, чем разрушать дорогое военное оборудование?

Изображение ■■■■■■■■■■
 низковато разрешение на TV

Звук ■■■■■■■■■■
 вполне по теме

Сюжет/концепция ■■■■■■■■■■
 культовый сюжет про роботов

Играть в первый раз ■■■■■■■■■■
 трудно

Играть снова и снова ■■■■■■■■■■
 попроще

Играть с друзьями ■■■■■■■■■■
 неплохо

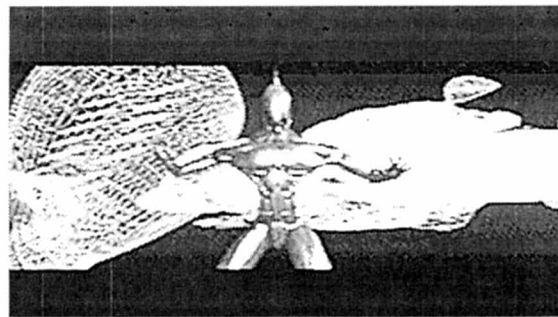
ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ ■■■■■■■■■■

- +** Широкий выбор впечатляющих мощных кибермонстров. Детальная прорисовка роботов.
- Скучный набор обычных ударов, трудновыполнимость суперударов.
- Единоборство с оригинальными бойцами, и удовлетворительным игровым интересом.

весьма посредственно



Честно говоря, мы не совсем понимаем, чего хотят люди нынешнего века — то ли они хотят создания разумной машины, способной заменить человека во всем, то ли боятся появления нового поколения роботов, способных и к самообучению, и к самостоятельному развитию. Если вдуматься в этот вопрос глубже, то все говорит за необходимость разработок и дальнейшего создания разумных роботов — они окажут поистине неоценимую помощь человечеству в развитии, заменяя человека на всех производствах и выполняя за него всю мыслимую и немыслимую работу. С другой стороны, разумные роботы могут получить самостоятельное развитие и в результате вольются в собственную расу, которой, возможно, не будут чужды все человеческие чувства, в том числе стремление к свободе, к расширению своих возможностей и к властвованию над существами, стоящими на более низкой ступени развития (т.е. в данном случае — над нами, людьми, как это ни печально...). И может свершиться то, о чем так много писали авторы фантасты, о чем снимались фантастические фильмы — начнется самая великая и ужасная война из всех войн на земле — война между людьми и машинами, возжелавшими поработить своих создателей. Базируясь на сюжете *Rise of the Robots -2*, возьмем на себя смелость предположить, что существует и другой возможный исход создания мыслящих машин — их раса получит самостоятельное развитие параллельно с человечеством, хотя при этом люди будут находиться как бы выше роботов, будут их покровителями, а машины будут работать на людей и всячески им помогать. И если роботы станут полностью самостоятельной цивилизацией — они будут развиваться, следуя ступеням человеческого развития, только время развития кибер-разумов будет во много раз меньше, чем время, затраченное на этот путь человечеством. У роботов будет живой пример, и, возможно, они никогда не остановятся на одном уровне с людьми, а продолжат это невероятное самосовершенствование, не сбавляя темпов своего развития. Но так как роботы выродятся в собственную расу (а точнее, в несколько различных рас — ведь будет существовать далеко не один тип роботов, а определенная специализация каждой машины), принципы жизни и стремления которой будут схожими с человеческими, то и между киберами — роботами станут возникать разногласия. Они начнут входить в конфликты, участвовать в междоусобных войнах, короче, будут воевать, а человек даже и не попытается стать третьей — примиряющей стороной в их войнах, он попросту побоится, что гнев и агрессия сразу обеих сторон выльются на него, и тогда всем людям будет не сладко. Пусть лучше умные роботы будут разбираться между собой сами. Вооруженные суперновым оружием — последними разработками лабораторий, несущие на себе прочную и современную броню, они смогут долго обрушивать свою сверхмощь друг на друга без особых потерь с обеих сторон, благодаря чему они станут самыми



Укротитель железных дровосеков.



эффективными бойцами. Так почему бы людям не создать спецпоединки роботов, которые одновременно станут тестом на боеготовность машин, а также одним из самых привлекательных и захватывающих зрелищ, где роботы будут биться с применением новейших оружейных достижений техники и обычных людских приемов — подножек, бросков, ударов. И лично нам, честно говоря, очень бы хотелось побывать на одном из таких футуристических поединков, где роботы будут использовать друг против друга любые спецприемы, где не будет правил, где можно будет красочно добить и без того поверженного противника.

Сюжет

Итак, перед нами игра Rise of the Robots-2: Ressurrection. И, как вы уже догадались по вступлению, речь в этой игре пойдет о жестоких поединках металлических гигантов. Теперь следует рассмотреть непосредственно сюжет этой игры. А так как перед нами вторая часть Rise of the Robots, то для того, чтобы лучше разобраться в том, для кого и за что мы будем сражаться, нельзя не сказать и о сюжете первой части...

В оригинале игры существовала огромная корпорация, занимающаяся в основном разработками различных роботов, называемая «ЭлектроКорп». Эта корпорация производила роботов для выполнения совершенно различных работ во всех направлениях человеческой деятельности. И все были счастливы. Но вдруг, абсолютно непредсказуемо появился некий компьютерный вирус с именем Эго (Ego), который незамедлительно распространился по всей рабочей сети корпорации, через системы всех роботов и, конечно, сбил их программы. Тогда все роботы попросту рехнулись. Главный робот, начальник всех других по корпорации, Супервизор (Supervisor) решила (так как это робот в облики именно женщины), что сможет завоевать весь мир, и немедленно приступила к выполнению своего плана. Но все же до того, как она сделала хоть один шаг в этом направлении, на пресечение ее деятельности и агрессивных действий ее коллег был послан робот Киборг (Cyborg). И Киборг, разумеется, победил... На этом первая часть игры и заканчивается.

Но, конечно, Супервизор лишь симулировала свое поражение, и, почти полностью уничтожив Киборга, хитрым образом использовала его сознание, чтобы дать всем своим роботам индивидуальности. Ученые их корпорации «ЭлектроКорп» решают тогда уничтожить Супервизор другим путем: создают и засылают новый компьютерный вирус, названный А-вирус. Но при разработке и дальнейшем создании вируса учеными, видимо, была допущена какая-то ошибка, и он подействовал на всех роботов интересным образом: этот вирус сделал их всех невероятно злыми, и они решили бить друг друга... Но ведь и Киборг, конечно, не умер! Он посылает свое сознание по системе корпорации, чтобы занять тело одного из роботов. Все это приводит к жестоким поединкам между 18-ю роботами и конечной битве с роботом-женщиной по имени Супервизор.

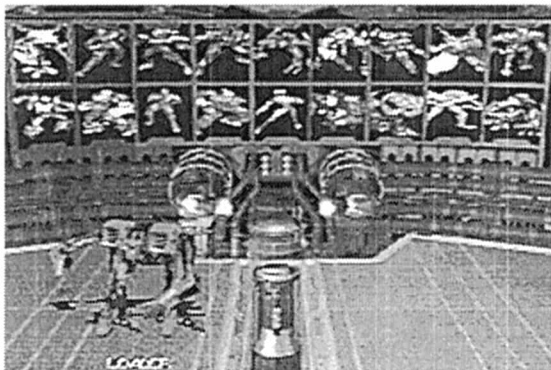


ЕДИНОБОРСТВА

Кто довольно хорошо осведомлен о видеоиграх в целом, а точнее, знаком конкретно с жанром игр-единоборств, то этот читатель, видимо, уже слышал о первой части *Rise of the Robots* (а может, даже и играл в эту игру). Возможно, человека, игравшего в *Rise of the Robots* (первую часть), при знакомстве с новинкой поразила некая присущая игре нелепость — очень ограничен был круг возможностей. В первую очередь, практически полная невозможность выполнения спецприемов, малая подвижность бойцов. Конечно, хочется сказать пару слов в пользу графики — разработчики потрудились на славу, но, возможно, именно это их усердие над полировкой графики помешало уделить достаточно внимания простейшим вопросам, в которых игрок испытывает большую потребность (удобство управления, расширение возможностей, большой выбор персонажей), — все это свело игровой интерес первой части *Rise of the Robots* к нулю. Игру критиковали практически все, но, видно, у руководителя проекта было не занимать терпения и сил, ибо, несмотря на полный провал первой части, он не остановился, а абсолютно верно воспринял критику и пошел на попытку создания продолжения *Rise of the Robots* — на выпуск второй части. К тому времени компьютерные игры-единоборства получили довольно широкое распространение, появились свои хиты, завоевавшие наибольшее внимание игроков. Скажем так, было на кого ориентироваться при создании *Rise of the Robots-2: Ressurrection*. Конечно, некоторые моменты сохранились и от первой части — в частности, без изменений остались некоторые персонажи (наверное, наиболее эффектные), и нисколько не пострадало качество графики (хотя, немножко уменьшились фигурки игроков). Представьте себе, каждый робот «собран» из огромного числа мелких деталей, благодаря чему можно различить даже самые мелкие подробности: различные шестеренки, гаечки, соединения, спайки, провода и т.п. То же самое касается и красивых объемных пейзажей, на фоне которых идут сражения — они также отличаются неплохой проработкой. Кстати, пейзажи в этой игре «живые», так как они имеют влияние на ход поединка и вносят некоторую случайность в сражение. Так, например, вы легко можете подорваться на mine, свалившейся с потолка, или вас «слегка» заденет пронесшимся мимо гигантским крюком на заводе. Кроме того, многие эффекты создаются для того, чтобы подчеркнуть реальность происходящего — например, пара контейнеров вполне может свалиться на землю с целой стойки таких же, и т.п. Ниже мы приводим подробное описание всех игровых экранов, по которым вы сможете легко сориентироваться в выборе тактики ведения боя — скажем, например, заманивая вашего соперника под ядовитую слюну паука, плюющего в вас; а также самим быть более внимательным там, где существует вероятность подвоха со стороны компьютера.



Они не поделили чаевые.



Лица смерти - железные и бесстрастные.

Как уже говорилось выше, Rise of the Robots-2 во многом опирается на более ранние игры-единоборства. Можно смело сказать, что вторая часть игры не является белой вороной среди двумерных компьютерных единоборств, и в общем-то соответствует почти всем существующим на сегодняшний день требованиям к игрушкам такого типа. Есть и стрельба из различного оружия, и броски, и различные спецприемы. Есть даже ставший в последнее время столь популярным такой момент, как добивание поверженного противника. Но если в широкоизвестном Mortal Kombat'e добивания назывались Fatality, то здесь они носят названия Execution (казнь). И хотя, возможно, ассортимент спецударов покажется вам слишком малым, пусть это вас не сильно огорчает, поскольку все равно большинство из них очень уж трудноисполнимо, и зачастую приходится довольствоваться лишь парочкой простейших комбинаций и простыми ударами — руками, ногами и т.п. (об этом подробнее смотри ниже).

Стартовое меню игры

При попадании в игру вы сразу входите в начальное меню. Оно состоит из пяти пунктов.

Start

О прямом назначении этой строки, мы думаем, вы уже догадались. Если вам не терпится рвануться в бой без предварительных настроек и подготовки вашего морального состояния, то этот пункт для вас!

При выборе пункта меню Start вы попадаете в меню выбора робота. Тут ваше настроение сразу должно бы очень резко повыситься, поскольку вместо 6 персонажей из первой части игры в Rise of the Robots-2 вас ожидает аж 18, а с секретными бойцами так даже 23! Итак, побиты все рекорды Mortal Kombat'a и некоторых других игр-единоборств. Немного порадуемся за команду создателей этой игры — они превзошли многие другие известные хиты. Ниже мы приводим более подробное описание меню выбора робота, а также краткую характеристику каждой модели робота.

Setup

Пункт меню Setup позволяет вам обратиться к меню настроек. Так как оно очень сложное и объемистое, мы посчитали необходимым привести его достаточно подробное описание. Итак, при выборе пункта Setup вы видите перед собой следующее.



ЕДИНОБОРСТВА

Language

Этот пункт отвечает за выбор языка. Выберите язык нажатием на соответствующую кнопку джойстика. Языки расположены в следующей последовательности: English — Английский, Francais — Французский, Deutsch — Немецкий, Italiano — Итальянский, Espanol — Испанский.

Difficulty

Здесь вы можете установить желаемый профессионализм соперников в ведении боя (но только компьютерных соперников, конечно). Сложность игры выставляется вами по 23-бальной шкале (23 — наибольшая степень сложности, 0 — наименьшая).

Timer

Timer — установка продолжительности поединка в секундах: 30 секунд — 60 секунд — 90 секунд. Off — таймер отключен, раунд продолжается до окончательной победы одного из игроков.

Music volume

В этом подразделе меню настроек вы можете произвести выбор громкости звучания музыки во время игры по 16-бальной шкале (16 — наибольшая громкость).

Sound volume

Выбор громкости звуковых эффектов на время игры (выбор производится аналогично выбору громкости музыки).

CD Music

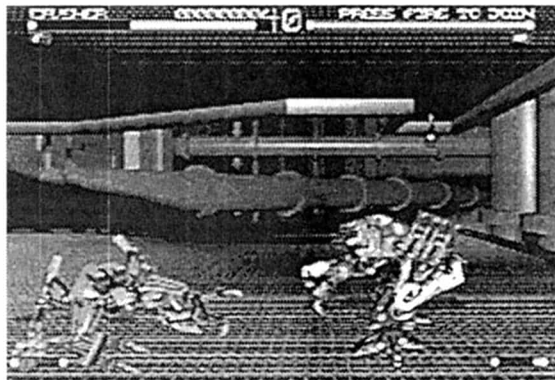
Здесь вы можете выбрать тип звуков на время игры: BACKGROUND — фоновое звучание музыки; SFX — воспроизведение звуковых эффектов.

Pad config

Данный пункт отвечает за установку кнопок джойстика для игры. P1, P2, P3 — три различных кнопки ударов руками. K1, K2, K3 — три различных кнопки ударов ногами.

Quit

Выход из меню настроек.



Крушер думает, что он незаметно подкрадывается к противнику.



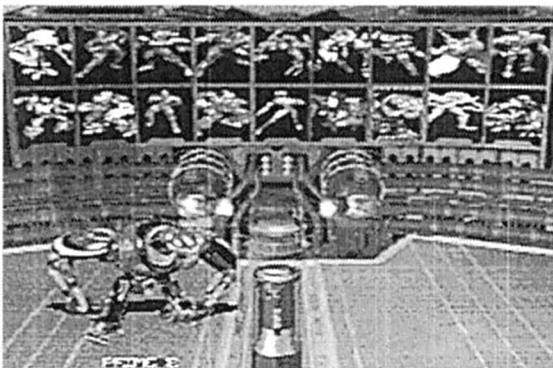
Hiscore

Пункт меню Hiscore показывает наивысшие результаты очков, набранные лучшими игроками в раундах.

Credits

Credits — информация о фирме-производителе и о команде разработчиков.

Меню выбора робота



*Кого бы ты ни выбрал, все равно скоро будет
Конец Света.*

Попасть в меню выбора робота можно путем выбора пункта Start в начальном меню игры. Итак, перед вами нелегкая задача — вам необходимо выбрать персонаж, которым вы будете играть. Возможно, приводимые нами краткие описания всех моделей помогут вам решить этот нелегкий вопрос. Выбор робота производится перемещением по всем «фотографиям» при помощи выбранных вами кнопок управления. Для подтверждения выбора нажмите одну из кнопок ударов. То же самое необходимо сделать второму игроку (если бой будет идти с ним) для активизации собствен-

ного окошечка-курсора, если он готов также вступить в поединок. Его выбор персонажа осуществляется аналогично при помощи его кнопок. После подтверждения вами выбора робота не ожидайте, что вы сразу же попадете в игру — вам предстоит возможность изменения цвета вашего персонажа. Оно (изменение) осуществляется нажатием кнопок ↑ и ↓. Благодаря этому, корпус вашего робота будет переливаться всеми цветами радуги — можно выбрать практически любой оттенок — от ярко-зеленого до темно-красного. Когда же вы набалууетесь с «красками», вы наверняка зададитесь вопросом: «Что же надо сделать для того, чтобы начать сражение?» Для этого вам лишь следует набраться немного терпения и подождать — когда оба игрока не будут касаться клавиатуры и производить изменения в выборе игрока, игра автоматически перейдет в режим сражения.

Общий вид игрового экрана

На экране при самой игре все просто — сверху вы видите 2 шкалы с энергией (вашу и вашего соперника). В центре экрана наверху в порядке убывания идет время сражения, когда



оно истекает, а вы еще не закончили битву, то объявляется победитель по количеству оставшейся энергии. Полоски внизу экрана прямо под энергией — это шкала готовности к выполнению приема «Супер». Подробнее о выполнении приема и значении шкалы — ниже.

Описание пейзажей

В игре всего 23 различных пейзажа. Если вы наблюдательны, то вы обязательно обратите внимание на то, что их количество соответствует количеству моделей роботов. И выбор фона для игры компьютером построен по следующему принципу: каждому роботу соответствует свой пейзаж. При игре двух игроков экран будет соответствовать роботу, выбранному правым игроком. При игре с компьютером игровой экран соответствует роботу, выбранному компьютером. Итак, описание пейзажей (рядом с названием мы указываем имя робота, которому данный уровень «принадлежит»).



Девиз Инсайна - «По башке дубиной на!».

Терминал (Loader)

Этот пейзаж вы, несомненно, легко узнаете сразу: на заднем плане громоздятся целые кучи контейнеров, стоят две погрузочные машины для перевозки и отправки этих контейнеров. Нам не довелось встретить каких-либо открытых враждебных действий со стороны экрана, направленных лично против вас или влияющих на исход поединка. Правда, вступает в действие так называемая Back Animation — для пушек зрелищности откуда-то сверху могут свалиться пара ящиков (не на вас, конечно), если будете очень рьяно прыгать. Этим дело и ограничится.

Две Арки (War)

Очень уж сложный и запутанный пейзаж. Слева и справа находятся две футуристических конструкции. Левая напоминает арку, за ней вроде как коридор. Под правой стоит устройство неясного пока предназначения, сильно напоминающее огромных размеров яйцо. Данная арена опасности для соперников не представляет (кстати, уровень также можно узнать по коричневым тонам, в которых он выполнен).



Комплекс (Necroborg)

Темно-синий пейзаж с проблесками розоватых цветов. Сзади при некоторой фантазии начинают появляться различные скаты, наклонные поверхности и плоскости. Характерной и очень заметной чертой уровня является имеющийся в наличии крюк, то и дело пролетающий поперек игрового экрана. При случае, если крюк задевает игрока, то он падает и у него отнимается некоторое (скажем так, не очень большое) количество энергии. Судя по всему, уровень тоже представляет из себя некий погрузочный терминал.

Фантастический Город (Rook)

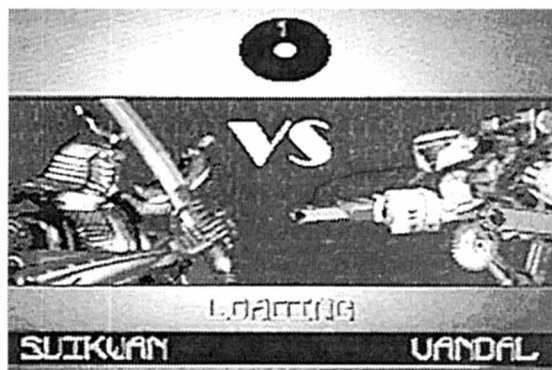
Ваше сражение происходит на мостовой. И хотя выложена она не простыми булыжниками, а плитками из фантастических сплавов, общий вид и впечатление в целом это обстоятельство не меняет. На заднем плане некие постройки, являющие собой нечто вроде футуристических домов. Слева находится толстая труба, служащая опорой зданию. Но при всем при этом, не стоит пугаться и думать, что во время поединка на вас будут пикировать инопланетные корабли или с крыш «домов» по вам будут стрелять — уровень вполне безобиден.

Прессы (Crusher)

Речь идет не об информационных источниках, распространяющих свои новости на изделия из целлюлозы — бумаге, а о настоящих заводских прессах, формирующих необходимые изделия из металла по нужной форме. На заднем плане они постоянно находятся в движении — вы не спутаете этот уровень ни с чем другим. Не стоит, опять же, право, думать, что начнется процесс под названием Back Interaction, и задний план «поташит» вас на этот пресс. Это не так. Уровень вроде бы не таит опасностей и ловушек.

Цех (Vandal)

Дело происходит в цеху по обработке дерева. Сзади по центру находится нечто вроде огромного устройства, не входящего по своим размерам в этаж сражения, а уходящего ниже пола и выше потолка. Сразу предупреждаем — в этом уровне сильно не повезло тому, кто начал битву справа экрана — там находится небольшая циркулярная пила на шарнирах, то и дело приходящая в действие и «нападающая» на ближайшего игрока (справа). Хотя, конечно, никогда не поздно запрыгнуть сопернику за спину — и вот вы уже в безопасности, чего не скажешь о противнике!



Суйкван против Вандала - сталь против огня.



Свод (Salvo)

Этот пейзаж похож на пейзаж арены Две Арки — аналогичное исполнение в коричневых тонах, такие же арки на дальнем плане (но их существенно больше). Сверху свисает некая конструкция, вроде множеств соединенных труб. В уровне вас подстерегает опасность — прямо под ноги вам может «телепортироваться» мина — стоит на нее наступить, как вы уже будете лежать, и у вас отнимется немного энергии.

Стена (Suikwan)

В действительности, на заднем плане этого уровня множества деталей не различишь — это и вправду чем-то напоминает стену, простую стену. И уровень сам по себе незамысловат — никаких опасностей он не таит.

Город (Detain)

Сражение происходит на крыше одного из городских домов — позади разворачивается настоящий городской пейзаж. Мигает огонек на одной из вышек, проносятся какие-то летательные аппараты по темному небосводу. В уровне нами не было найдено никаких опасностей.

Пещера (Chromax)

Уровень моментально распознается по наличию гигантского шевелящегося паука на заднем плане. Сражение происходит в поистине жутком месте — видимо, непосредственно в логове этого чудовища. По бокам арены для сражений течет какая-то ядовитая жидкость. Если сказать, что сам паук лишь наблюдает за ходом поединка, то это будет неправдой — паук сам то и дело принимает активное участие в сражении, плюя своей агрессивной слюной на арену. При этом, если этот комок слизи попадает в игрока, то у него отнимается немного энергии, но зато его не опрокидывает.

Конвейер (Steppenwolf)

Сперва не совсем ясно, картину чего же хотели воссоздать авторы игры. Но вот мы вглядываемся получше и уже различаем остановленную конвейерную ленту, а на ней громоздятся кучи различных несобранных частей и обломков. Этот цех, видимо, давно заброшен... Как мы видим, внешне уровень вроде как и бе-



Улыбка Степпенвольфа - улыбка палача.



зобиден. Но вот откуда-то с потолка сваливается какое-то крутящееся устройство. Это не вентилятор, это мина! Если вы наступите на нее или вам просто не повезет, и она сама упадет прямо вам под ноги, то вы будете моментально опрокинуты на пол (хотя энергии отнимется совсем мало).

Телепортер (Cyborg)

На заднем плане этого экрана находится устройство, являющее собой телепортер. Слегка опишем его, чтобы вы смогли точно определить этот уровень: сверху опускается труба, от которой расходятся четыре металлических дуги, упирающиеся в пол. Снизу стоит круглая подставка, равная по диаметру трубе с потолка. Это пространство и есть область телепортации. Опасностей в уровне не предвидится.

Балкон (Deadlift)

Сражение происходит на балконе, за ограждением которого видно обширное пространство, что дает нам предположить, что мы на большой высоте. Уровень без всяких подвохов.

Квадраты (V1-Hyper)

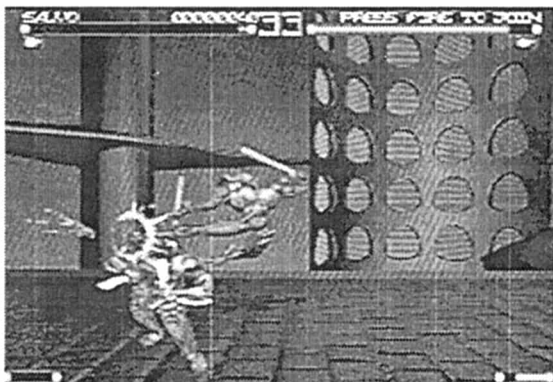
Задний план очень небогат — он представляет собой стену с огромным количеством небольших квадратов, напоминающих окна, которые периодически вспыхивают (не все сразу, конечно, по одному, по два, по три, так как их свечение продолжается в течение короткого промежутка времени). Сам по себе уровень не содержит опасностей.

Трубы (Lockjaw)

Экран представляет собой помещение с большим количеством труб. Не понятно, что перекачивают по трубам — может, воду, а может, и какую-то другую ядовитую жидкость, но не бойтесь — их не разорвет, и вас с соперником не затопит и не зальет, так как подвохов в уровне нет.

Работающий Цех (Prime-8)

Название этого уровня характеризует его как нельзя более точно. Кажется, в движении находится весь задний план — проезжают вагонетки, раскачиваются крюки (вас ими не заденет — они далеко). Уровень можно сразу узнать, так как по числу движущихся объектов на заднем плане он является абсолютным лидером — представьте, раскачивается несколько крюков, безостановочно движется состав из погрузочных вагонеток, а еще одна машина сломалась и двигается вперед и назад на строго определенном участке. Ловушек нет.



Искры сыплются из глаз, затмевая свет тусклых люминесцентных ламп.

Фантастический Город— 2 (Insane)

Уровни действительно похожи, ибо и там и там сражение происходит на мостовой на фоне очень замысловатых сооружений. Узнать уровень можно по толстой опоре слева и большом строении с дырочками в правой части. Опасностей и ловушек нет, кроме вашего соперника, конечно.

Колонны (Griller)

На этом экране на заднем плане находится много колонн. Они выходят из темной волнистой воды снизу и упираются в рифленый темно-сиреневый потолок наверху. Действует уже знакомая Background Animation, которая выражается в «виде» акульего плавника, то и дело оплывающего вокруг колонн, но для вас никакой опасности не представляющего.

Станция (Vitriol)

Характерной отличительной чертой уровня является цвет его исполнения — он синий. Весь экран синий, и создается начальное обманчивое впечатление, будто бой идет под водой. На самом деле экран напоминает уровень Цех, ибо на заднем плане находится аналогичная конструкция. Опасностей не замечено.

Арена Гладиаторов (Supervisor)

На самом деле, пейзаж этого места поединка сильно напоминает зал для кровавых зрелищ. Уходят вдаль ряды сидений для зрителей, а над ними находятся колонны. Кроме того, для реалистичности горят 2 факела. Этот уровень вы не сможете не узнать! Кстати, опасностей в нем, вроде выскакивающих тигров или львов, нет.

Лаборатория (Assault)

Вполне безобидный уровень. Его отличают следующие черты: слева вдали светятся зеленоватым два монитора, справа располагается характерное перекрестье больших размеров.

Руины (Mayhem)

На заднем плане виден разрушенный город. Повалены фонарные столбы, разбросан мусор, видны разбитые строения. Справа на полу большое светящееся красное пятно (это

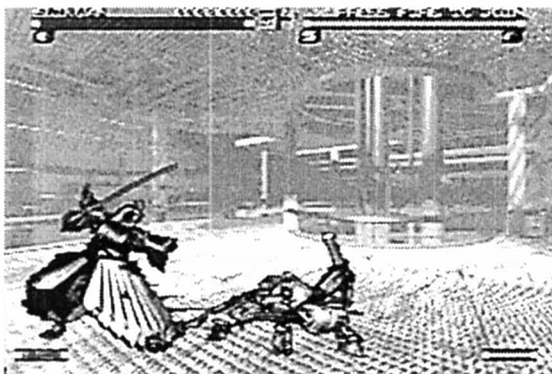


для того сказано, чтобы вы не перепутали этот уровень с каким-либо другим). Опасностей, казалось бы, просто обязанных быть в столь жутком месте, нет!

Неработающий Цех (Anil— 8)

Место действия — то же, что и в экране Работающий Цех, единственная разница — в названии, следовательно, как факт то, что задний план неподвижен. Замерли вагонетки, не висят крюки... Зато нет опасностей!

Игра с противником



Самураи не сдаютсЯ.

Игра против компьютерных бойцов

Для того, чтобы пройти игру, вам необходимо победить каждого из персонажей, включая так называемый «зеркальный» матч — раунд с таким же роботом, как и ваш. После этого вам в финале предстоит победить Anil-8 и Supervisor'a. Победителем в сражении с компьютерным роботом считается тот, кто одержит две победы.

Игра с живым соперником

При игре с живым соперником все проще. В меню выбора робота каждый из вас выбирает себе наиболее понравившуюся модель, после чего вы приступаете непосредственно к делу — условия такие же, как и при игре с компьютером, но после проигрыша одного из участников ему дается возможность вновь выбрать робота и опять ринуться в бой. Для этого после победы одного из вас при появлении надписи «Player 1 (2) — press fire to continue» и при начале отсчета таймером 10 секунд проигравший должен нажать кнопку удара. В противном случае (если вы, к примеру, не успеете), победитель попросту начнет игру с компьютером на прежних условиях.

Управление

В меню установок (Setup) вы можете произвольно выбрать три различных кнопки для удара рукой и три — для удара ногой. Не стоит думать, что это какая-то ошибка (хоть все



это и очень странно). В игре вам для исполнения некоторых приемов придется нажимать все три кнопки ударов рукой, например, указание: «держат F, PPP» означает, что вам, держа кнопку вперед, следует одновременно (I) нажать все три кнопки ударов рукой. А без применения различных комбинаций удары тоже слегка различаются (например, взмах рукой, апперкот и прямой удар). То же самое касается и ударов ногами. В приводимом нами ниже описании всех спецприемов и добиваний используются следующие буквенные обозначения:

- U Вверх,
- D Вниз,
- F Вперед (к противнику),
- B Назад (от противника),
- K Удар ногой (произвольный),
- P Удар рукой (произвольный),
- DF Нажатие одновременно кнопок джойстика к и «вперед»,
- DB Нажатие одновременно кнопок джойстика к и «назад».

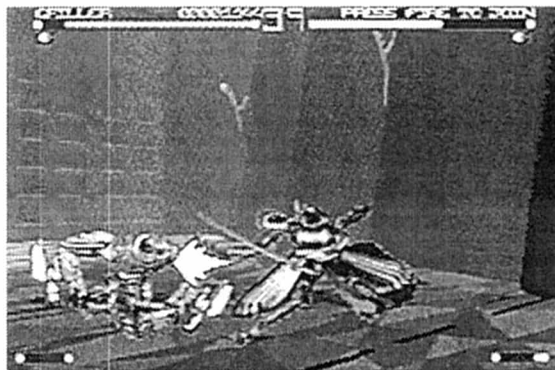
Если между двумя движениями стоит знак «+» (к примеру, D + K), то это означает, что две кнопки необходимо нажать вместе (↓ + «удар ногой»).

В игре Rise of the Robots-2: Resurrection почему-то напрочь отсутствует такая вещь, как блоки. На самом деле — роботы не умеют блокировать удары! Конечно, у некоторых моделей есть движения, напоминающие вышеупомянутые блоки, но это касается далеко не всех.

Наибольшую сложность для игроков представляет добивание. И поэтому не все из приводимых нами добиваний проверены на 100 процентов. Хотя, впрочем, при наличии у вас некоторого опыта «работы» с джойстиком часть проблемы автоматически отпадает, так как, скорее всего, дело в умении и быстроте.

Удары «Супер» и добивания

Отдельный разговор о добиваниях и суперкомбинациях. Удар «супер» может быть приведен в исполнение лишь после несколько удачных спецприемов. При этом полоска нижней части экрана заполняется, и это сопровождается продолжительным мерцанием всей шкалы. После этого ваш робот полностью готов к проведению суперкомбинации. А непосредственно после проведения суперудара шкала вновь очистится — пропадет красная заливка и мерцание. Кстати, если вы заполнили шкалу суперкомбинации к моменту по-



Пулеметная очередь - лучший способ решить исход боя.



чти полной победы над соперником и все же не успели провести суперкомбинацию, не стоит огорчаться, так как в самом начале следующего раунда (если предыдущий не был последним, конечно) вы уже будете готовы к проведению желаемого приема. Суперудар является как бы очень профессиональной «связкой» (см. ниже), но состоящей не из 3 или пусть даже 6 ударов, а из 10-15. К примеру, у робота Prime-8 удачно проведенный суперудар насчитывает до 30 комбинированных ударов!

Добивание можно производить после победы в двух раундах, когда над поверженным соперником загорается надпись «EXECUTE!». Если есть указание, что добивание надо делать вблизи, то вам следует подойти вплотную к вашему сопернику. Если же написано «вдали», то вам следует отойти от противника примерно на две трети экрана. Надо заметить, что хотя каждый робот «умеет» делать добивание, всего в игре не так уж и много различных видов — от 2 до 5; среди них такие, как электрошок или всеобщий расплав.

«Связки» (Chaos)

Этот тип атаки мы назвали по аналогии с игрой Mortal Kombat 3, в которой использовался аналогичный прием. Связками или «комбосами» называется тип последовательности ударов, построенной так, что при первом ударе вы вступаете в контакт с соперником, а оставшаяся часть последовательности уже не может быть блокирована. Мастерски проведенные «связки» во многом облегчают путь к победе профессионального игрока как при игре с компьютером, так и при битве с живым противником. В Rise of the Robots-2 вы можете сразу узнать, получилась ли у вас такая комбинация, и если да, то из скольких ударов она состоит. В этой игре такие «связки» носят название Chaos, и надпись, к примеру, «12 hits chaos» означает, что данный комбос состоял из 12 ударов.

Описание роботов и удары

LOADER

Погрузчик пришел из первой части, «работает» автопогрузчиком, по всей видимости, на каком-то терминале в порту, 2 плоских штыка для подъема контейнеров — очень грозное оружие. LOADER маневрен и за него легко выполняются спецприемы.

Молния	F, F, D + P
Удар головой	D, U + P
Прокол	D, DF, F + P
Подсечка	B, DB, D + K
Тройной шип	B, DB, D, DF, F, DF, D, DB, B + P (Супер)
Добивание (издали)	F, DF, D, DB, B + K



Лоадер мастерски умеет грузить гробы.



War versus Deadlift - «хрен редьки не слаще».

DETAIN

Передвигается на двух ногах. На каждой руке по шесть пальцев, которые образуют ужасного вида клешни — именно ими он и наносит наиболее сильные удары.

- «Тройная» связка F, F + P
- Удар головой D, U + P
- Подсечка B, DB, D + K
- Лазерный луч B, DF, D, DB, B + P (Супер)
- Добивание (издали) B, DB, D, DF, F + K

WAR

Небольшое механическое создание, ярко блестящее на солнце. Большое количество шипов и острых лезвий придают этому, на первый взгляд, хрупкому человекообразному виду опасного бойца. У WAR'а очень богатый ассортимент спецприемов, делающих его технику опасной для других.

- Вертушка D, U + P
- Воздушная вертушка D, D + P
- Граната B, DB, D + P
- Подсечка B, DB, D + K
- Удар ногой с переворотом D, DB, B + K
- Энергетический рывок B, F + P
- Военный ад F, B, DB, D, DF, F + P (Супер)
- Добивание (издали) B, F, B + K

SUIKMAN

Явно «косит» под какого-то полководца — огромные погоны на плечах, металлический плащ-кольчуга и большой меч в руках. Приемов немного, но они приносят обильные повреждения врагу.



- Огненный шар D, DB, B + P.
- Полет с мечом F, F + P.
- Полет с нападением F, F + K.
- Подсечка B, DB, D + K.
- Самурайская вертушка удерживая F, PPP (Супер).
- Добивание (вблизи) F, DF, D, DB, B + P

NECROBORG

Ужасное создание из фильма ужасов. Киборг, созданный на основе «мертвой» материи. Металлический корпус — серьезная броня. Из приемов сильна только «молния». Остальные малоэффективны.

- Удар в полете D, U + P
- Молния B, B, B + P или держать B, PPP
- Подсечка B, DB, D + K
- Энергетический удар B, DB, D, DF, F, DF, D, DB, B + K (Супер)
- Добивание (издали) B, DB, D, DF, F + K

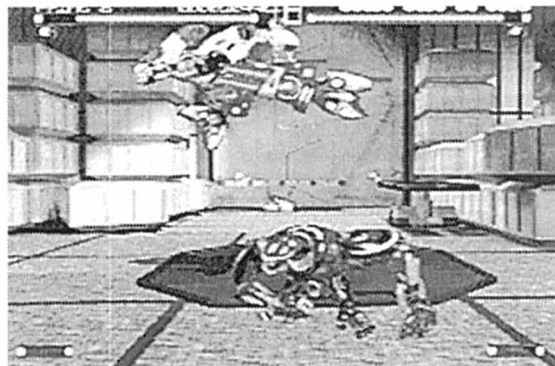
SALVO

Очередной «умелец» боя с ножами. Ножи и на локтях, и на руках. Умеет делать слегка «безумную» вертушку. Все приемы средней сложности исполнения.

- Метание ножа F, DF, D + P
- Огнемёт D, DF, F + P
- Подсечка B, DB, D + K
- Тройной огонь F, B, DB, D, DF, F + K (Супер)
- Добивание (вблизи) F, DF, D, DB, B + K



Длинные пальчики U1 Гипер быстро возьмут вас за живое.



Чем выше прыгнешь, тем дольше падать.



ROOK

Похож на одного робота из первой части игры, но у него было другое имя (хотя это, конечно, не показатель). Дерется «по-честному» — кулаками и ногами. Широкий ассортимент приемов. Очень интересен полет при помощи реактивных двигателей, закрепленных у него на теле.

- Двойной удар D, DF, F + P
- Реактивный удар ногами D, DF, F + K
- Пикирование F, F + K (в воздухе)
- Огненный шар D, DB, B + P
- Молниеносный удар ногами KKK
- Взлет B, держать B
- Подсечка B, DB, D + K
- Тройной огненный шар F, DF, D, DB, B, DB, D, DF, F + P (Супер)
- Добивание (издали) F, F, F + P или держать P, F F F

VANDAL

Цепные и циркулярные пилы — не это ли лучшее средство для разрушения? Вандал и должен быть разрушителем. Его удары наносят довольно сильные повреждения.

- Атака пилами D, DF, F + P
- Реактивный удар F, F + K (в воздухе)
- Подсечка B, DB, D + K
- Атака кислотой B, DB, D, DF, F, DF, D, DB, B + P (Супер)
- Добивание (вблизи) B, DB, D, DF, F + P

CRUSHER

Приземистый робот, напоминающий опять же работника какого-то порта или завода — на руках находятся трехпалые подъемники-зацепки. Хотя в разгаре боя они, как нам кажется, превращаются в грозное оружие. Для устрашения он все время подкручивает один из хватателей.

- Апперкот D, DF, F + P
- Плевков кислотой B, B, B + K или держать B, KKK
- Полет над землей F, F + P
- Высокий полет D, D + P (в воздухе)
- Добивание (вблизи) D, DB, B + K

GRILLER

Размеры его рук поистине поражают. Какими механизмами они приводятся в движение — остается загадкой. Он похож на PRIME-8, но все удары GRILLER'a очень трудно выполнимы без хорошего владения геймпадом.



Удар по земле	B, DB, D, DF, F + P
Частые удары руками	B, F, F + P
Град ударов (четверная связка). F, DF, D, DB, B + P	
Подсечка	B, DB, D + K
Добивание (вблизи)	F, F, F + P

CHROMAX

CHROMAX не ходит, а «летает». Антигравитационные двигатели расположены в ногах. У этого робота четыре пальца на руках, хотя расположены они очень странным способом. Удивительная особенность - способность метания головы. Точнее, не полное метание, так как голову удерживает некое магнитное поле, ставящее ее точно на положенное ей место.

Низкий Огненный шар	D, DF, F + P
Бросание головы	B, B, B + P или держать B, PPP
Рывок вперед	F, F, F + K или держать F, KKK
Подсечка	B, DB, D + K
Смертельное падение	D, D, D + K или держать D, KKK (Супер)
Добивание (издали)	B, B, F + P

INSANE

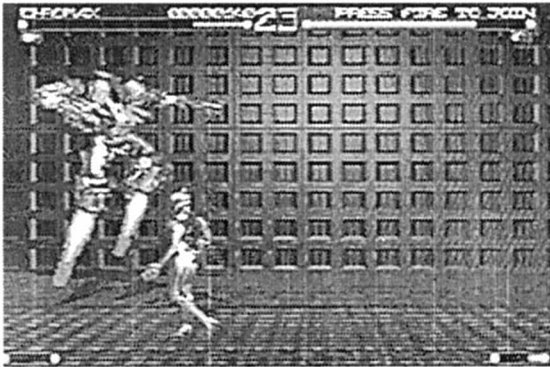
Полурептилия-полуробот. Вооружен несколько примитивным оружием — двумя бейсбольными битами. И вообще, от INSANE'a так и исходит «древность» — ну что за оружие — две дубинки в век развития кибер-технологий.

Удары битами	D, DF, F + K
Ледяной шар	D, DF, F + P
Нижний ледяной шар	D, DB, B + K
Подсечка	B, DB, D + K
Атака Инсэйна	B, DB, D, DF, F, DF, D, DB, B + P (Супер)
Добивание (издали)	B, B, B + P

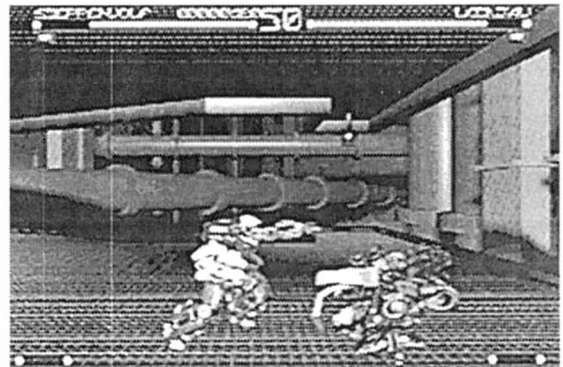
PRIME-8

Почему-то в прошлой части RISE OF THE ROBOTS его звали BUILDER. Но и там он напоминал человекоподобную обезьяну. Даже его нервные «почесывания» во время простоя напоминают повадки гориллы. А уж что там говорить про мощь рук... Самый «хитрый» прием — удар по земле.

Удар по земле	D, D, D + P или держать D, PPP
Напрыгивание	D, DF, F + P
Атака с вращением	D, U + K
Подсечка	B, DB, D + K
Добивание (вблизи)	F, F, F, F, F, F + P



Кромакс решил улететь на юг.



Степпенвольф сдает стометровку.

STEPPENWOLF

Обычный робот-гигант, вооруженный пушками-пулеметами, из которых он с радостью палит в случае победы. Сильно напоминает видом и повадками VITRIOL'a.

- Пушка D, DF, F + P
- Бомбардировка D, DB, B + P
- Залп B, B, B + P или держать B, PPP
- Напрыгивание B, F + K
- Артиллерия B, DB, D, DF, F, DF, D, DB, B + P (Супер)
- Добивание (вблизи) F, DF, D, DB, B + K

CYBORG

Опять «старый знакомый» — из первой части игры. Небольшие габариты тела тем не менее не мешают удачно справляться с гораздо более громоздкими врагами, ибо киборг ловок и быстр. Правда, прямые удары руками и ногами слишком уж неэффективны против больших врагов.

- Удар плечом в рывке B, B, F + K
- Апперкот D, DF, F + P
- Воздушный огненный шар F, F + P (в воздухе)
- Подсечка B, DB, D + K
- Связка из 12 ударов F, DB, F + P (Супер)
- Добивание (издали) F, DF, D, DB, B + P

LOCKJAW

Зверская модификация LOADER'a, дополнительно оснащенная ракетами на предплечье и, видимо, для устрашения, снабженная рядом острых и больших зубов. Правда, приемы за LOCKJAW очень уж трудновыполнимы.



- Ракета D, DB, B + P
- Ракета в воздухе F, F + P (в воздухе)
- Удар головой D, DF, F + K
- Апперкот B, DB, D, DF, F + K
- Тройная ракета F, B, DB, D, DF, F + P (Супер)
- Добивание (издали) B, B, F + P

DEADLIFT

Могучий робот на двух длинных мускулистых ногах. Множество приемов и быстрых ударов делают его сильным соперником. Впервые в этой игре (среди всех остальных персонажей) он применяет телепортацию.

- Нижний огненный шар B, DB, D + P
- Телепортация F, F + K
- Высокий огненный шар D, DF, F + P
- Низкий огненный шар D, DB, B + P
- Подсечка B, DB, D + K
- Удар мечом B, B, F + P
- Супер связка — 49 ударов B, DB, D, DF, F, DF, D, DB, B + P (Супер)
- Добивание (вблизи) B, B, B + K

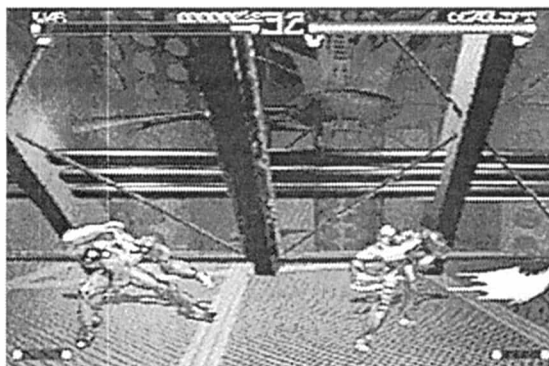
V1-HYPER

Этого киборга бить истинным джентльменам не положено, поскольку, V1-HYPER — киборг в облике женщины (даже на каблучках и с косичкой — хлыстом). V1-HYPER может быть очень коварным соперником, используя резкий бросок ногами вперед.

- Огненный шар D, DF, F + P
- Удар хлыстом D, DB, B + P
- Нижний удар хлыстом F, DF, D + P



Дедлифт опустит вас в глубины ада.



А Дедлифту ни тепло ни холодно, ему индифферентно.



ЕДИНОБОРСТВА

Супер-прием F, DF, D, DB, B, DB, D, DF, F + P (Супер).
Добивание B, B, B + P.

VITRIOL

Робот не входит в планируемое число участников турнира, а вводится при помощи секретного кода. Хотя и будучи вооружённым пушками, он не является особенно сильным соперником.

Рывок F, F, F
Пушка D, DF, F + P
Апперкот DF + P
Пикирование D, D + K (в воздухе)
Напрыгивание F, F + K
Супер F, DF, D, DB, B + P
Добивание (издали) D, DB, B + K

МАУНЕМ

Как нам кажется, создатели игры что-то перепутали, и этот персонаж попал в Rise of the Robots-2 из другого мира — фэнтезийного. МАУНЕМ — это ужасающий тролль, вооружённый двумя топорами. К сожалению, МАУНЕМ не может прыгать, но его удары столь мощны, что их впору бояться всем другим противникам (особенно апперкота).

Удар сверху F, F + P
Удар головой F, F + K
Супер D, DB, D, DF, F + P

SUPERVISOR

Опять «роботесса», и опять на каблучках. Она не ходит по земле (видимо, считает это ниже своего достоинства), а как бы висит в воздухе на небольшом расстоянии от поверхности. В этом ей помогают два крыла за спиной, выглядящие так, будто прообразом для них были взяты крылья какого-нибудь насекомого. Приемов у нее немного, но удары мощны.

Лезвие D, DF, F + P
Вертикальный разрез D, DB, B + P
Двойной разрез D, DB, B + K
Вертикальный разрез D, DB, B + P
Супер D, D, D + K или держать K, D, D, D

ASSAULT

Тоже очень массивный робот, поражающий своими габаритами. ASSAULT облачен в металлический обтекаемый корпус, благодаря чему этот робот похож на гоночный автомобиль.



Реактивный полет	B, B
Шквал ударов ногами	К К К... (только для быстрого удара ногой!)
Удар с разворота	D, DF, F + P
Реактивный удар ногой	D, DF, F + K
Выстрел	D, DB, B + P
Удар ногой в полете	F, F + K (в воздухе)
Добивание	F, DF, B, DB, B + P

ANIL-8

Четвероукий последователь Горо и Кинтаро из Mortal Kombat'a. Кстати, сперва даже не заметно, сколько у него конечностей. И еще — робот немножко непривычно неподвижен во время простоя в сражении.

Выстрел	D, DF, F + P (в воздухе)
Удар ногой в полете	F, F + K (в воздухе)
Подсечка	B, DB, D + K
Добивание	D, D, B + P

Секреты

В игре есть 5 дополнительных скрытых персонажей (Anil 8, Assault, Mayhem, Supervisor, Vitriol), играть за которых можно только после ввода секретных кодов.

Итак, для того, чтобы ввести дополнительно новых роботов, войдите в меню выбора робота и введите код в соответствии с вашим желанием.

Anil 8	↑, →, ↓, →, →, ↑, ←, ↑
Assault	↑, →, ↓, →, →, ↑, ←, ↑
Mayhem	←, →, ↓, ←, ↑, ←, ↓, ←, ↓
Supervisor	↓, →, ↓, ↑, →, ↓, ←, ↓
Vitriol	←, ←, ←, ←, ↑, ↑, ↓, ←, ←, ↓

Дополнительные коды для Game Shark

Кроме того, мы приводим коды для Game Shark'a:

Бесконечное здоровье первого игрока	8007D3C6 0078.
Отсутствие здоровья первого игрока	8007D3C6 0000.
Бесконечное здоровье второго игрока	8007D462 0078.
Отсутствие здоровья второго игрока	8007D462 0000.
Бесконечное время	800672EC 0D00.

Удачной битвы вам за металлических гигантов!



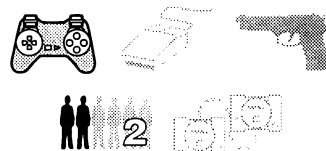
STAR GLADIATORS

Звездные гладиаторы

ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Производитель Capcom
 Издатель Capcom
 Год 1996
 Размер 1 CD
 Размер сохраненной игры сохранение отсутствует

УПРАВЛЕНИЕ



СУТЬ ИГРЫ

Трехмерные единоборства из мира межзвездных войн, героев, роботов и пришельцев. Победитель выясняется посредством мускулов, магии и энергетического оружия.

МОРАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ

Удары в спину, негуманное отношение к гуманоидным формам жизни. Но без крови.

Изображение



Играть в первый раз



Звук



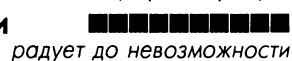
Играть снова и снова



Сюжет/концепция



Играть с друзьями



ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ



супер



Необычные персонажи и фантастическое оружие. Наличие четко очерченного плацдарма боя (ринга). Отличный плавный трехмерный синтез как бойцов, так и задних планов.



Нет очевидных.



Очевидный выбор для любого любителя единоборств.



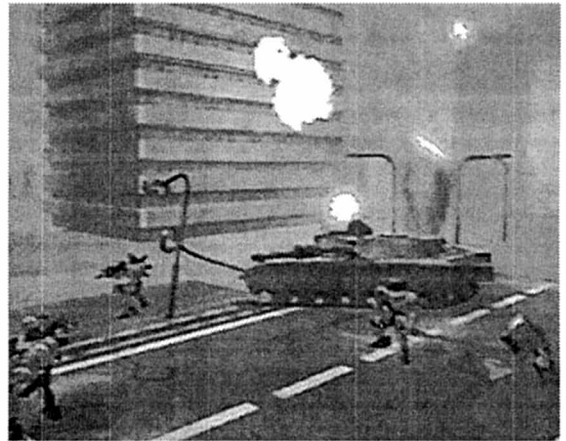
Год 2348. Люди легко мигрируют с планеты на планету и налаживают дружественные отношения с чужими расами. Однако дело не обходится без конфликтов, и Земная Федерация начинает работу над плазменным оружием, чтобы защитить Землю от нашествия. Ведущий физик Земной Федерации, доктор Эдвард Бильштейн, раскрывает секрет знаменитого «шестого чувства» и изобретает способ использования энергии человеческого разума. Бильштейн строит плазменное оружие на базе психокинетической энергии мозга. Ученый оказывается на вершине славы и известности, его осыпают почестями и наградами. Однако вскоре выясняется, что во время работы Бильштейн ставил жестокие опыты на живых людях. Бильштейна приговаривают к пожизненному заключению в космической тюрьме на орбите планеты Зета, а работа над плазменным оружием останавливается.

Тем временем слухи о плазменном оружии землян распространяются по Вселенной. Это производит впечатление на агрессоров, и Солнечная система становится мирным местом. Все забывают имя Эдварда Бильштейна. Но спустя всего четыре года...

Приходит сообщение с планеты Зета! База Земной Федерации была атакована и полностью уничтожена небольшой группой мятежников, которые называют себя «Четвертой империей». Похожие тревожные сообщения идут и с других ближайших планет. После нескольких нападений не остается ни малейшего сомнения — опасность движется к Земле. Так Федерация узнает о возвращении Бильштейна.

Такого опасного человека можно остановить только одним способом — нужно уничтожить его, пока он не успел добраться до Земли. Армия Федерации поспешно собирает людей, которые могут обратить плазменное оружие против его создателя и сразиться с «Четвертой империей». Все надежды человечества воплощены в проекте под названием «Звездный гладиатор»...

Star Gladiator стал дебютом известнейшей фирмы Сарсом в области трехмерных единоборств. Если когда-то Сарсом'овский Street Fighter безраздельно правил бал на игровых автоматах (впрочем, это было в незапамятные времена, когда еще не существовал Mortal Kombat), то на рынок трехмерных единоборств фирма определенно запоздала — самые жирные куски пирога уже расхватили лидеры, а возле кормушки топчется масса мелких конкурентов. Однако Star Gladiator весьма убедительно заявил о себе. Пожалуй, из всех трехмерных единоборств на Sony Playstation его превосходит разве что Tekken 2 (конечно, на момент написания материала,



Война, что может быть веселей?



что будет дальше, никому не известно). Но с другой стороны, Star Gladiator — лишь первая игра сериала, а Tekken 2 — уже вторая... Словом, поживем — увидим.

Настоящая победа

Игра пройдена, все противники повержены, настает время эффектной концовки... Но что это? Унылая цепочка белых иероглифов на черном фоне вряд ли порадует чьи-нибудь эстетические чувства. Более того, кое-кто почувствует себя несправедливо одураченным. Ну неужели трудно было сделать нормальный и красивый трехмерный ролик?!? Но на самом деле в игре кроется подвох. Чтобы по-настоящему победить в игре и увидеть ее подлинное окончание для вашего персонажа, необходимо найти и победить настоящего Бильштейна (а тот, с которым вы имели дело, был всего лишь его двойником). Для этого нужно победить всех персонажей, пока таймер не перевалил за шесть минут (или три минуты, если бой состоит из одного раунда). Тогда вы сразитесь с Бильштейном во второй раз, и можете не сомневаться — на этот раз он будет гораздо сильнее и опаснее своего двойника.

Управление

ARCADE MODE

Аркадный режим «игрового автомата», последовательное сражение со всеми 10 компьютерными соперниками.

VS MODE

Режим игры с живым соперником.

GROUP BATTLE MODE

Режим командного поединка, в котором каждый игрок набирает команду из нескольких бойцов.

TRAINING MODE

Режим тренировки. Очень полезен для отработки приемов и комбинаций — пока вы лихорадочно жмете кнопки, на экране указывается, что же именно вы нажали.

OPTION

Настройка игровых параметров:

DIFFICULTY — сложность игры: подвижность компьютерных противников, скорость их реакции и т.д.

DAMAGE LEVEL — количество повреждений, наносимых при одном ударе. Чем меньше **DAMAGE LEVEL**, тем дольше длятся поединки.

TIME LIMIT — лимит времени на поединок.



ROUNDS (VS CPU) — количество раундов на поединок (при игре с компьютером).

ROUND (VS HUMAN) — количество раундов на поединок (при игре с человеком).

SHORTCUT — режим ускоренной загрузки. При включении (ON) промежуточный экран выбора бойца заменяется более простым, текстовым; экономия составляет полсекунды, а то и поболее! Впрочем, если сыграть за день 600 партий в Star Gladiator, то этот параметр подарит вам целых пять минут для какой-нибудь полезной работы.

SOUND MODE — режим звукового сопровождения.

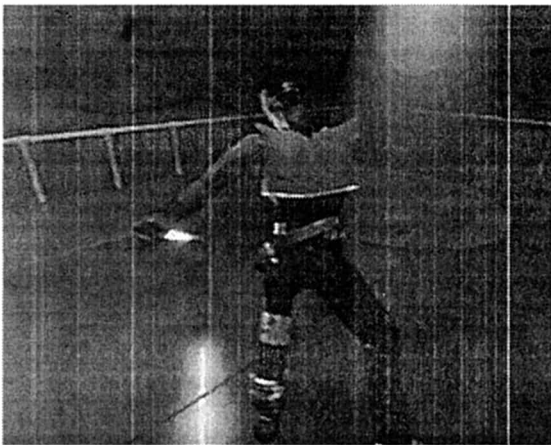
KEY CONFIG — настройка кнопок.

DEFAULT — восстановление параметров, принятых по умолчанию.

MEMORY CARD — работа с картой памяти.

EXIT — возврат к главному меню.

Тактика поединка



Учитесь побеждать.

Все новички для начала включают тренировочный режим и начинают изучать приемы и комбинации. У них сразу же возникает немедленное искушение применить их в бою и вообще жать кнопки чаще и больше — а чего там, при таком богатстве связок и ударов... Что ж, против неопытного живого соперника или компьютера на низкой степени сложности такое, возможно, и пройдет. И все же хотите — верьте, хотите — нет, но тот, кто стремится «топтать» все кнопки подряд и забить противника количеством ударов, а не их качеством, обречен на поражение. Star Gladiator хорош даже не своим внешним оформлением, а «играбельностью». Фирма Capcom умеет созда-

вать единоборства и заботится о том, чтобы в них было действительно интересно играть.

Итак, ни в одном приеме, описанном ниже, вы не увидите кнопок ухода в сторону (кнопки **R1** и **R2** в стандартной конфигурации). И все же это один из самых полезных приемов, едва ли не ключ к успешной игре. Стоит вам уйти в сторону во время комбинации противника — и вот очередной удар бедняги приходится в пустоту, он на долю секунды застывает в полной неподвижности. Не теряйте эту долю секунды и обязательно воспользуйтесь ей! Впрочем, этому несложному фокусу можно научиться у компьютера, он пользуется им достаточно часто и успешно.

Другой совет: не пытайтесь все время «гасить» противника самой страшной и убийственной связкой, которую только помните. Как правило, каждый последующий удар в



связке оказывается более сильным... и более медленным. Если противник успешно заблокировал начало связки и ускользнул в сторону, то вы уже ничего не сможете сделать и пострадаете за свою самонадеянность. Правда, не стоит думать, что связками вообще не стоит пользоваться — стоит, еще как стоит... просто нужно быть непредсказуемым и хитрым.

Как ни странно, многие игроки увлекаются ударами и совершенно забывают о бросках, а ведь хороший бросок оказывается весьма ощутимым и болезненным для противника. Если ваш противник любит стоять в блоке и ждать, пока вы нанесете удар и раскроетесь, попробуйте подойти к нему поближе и бросить — это хорошо излечивает от вредных и неспортивных привычек.

Меняйте высоту стойки, это сбивает противника с толку и нарушает «наработанные» приемы. Кроме того, в нижней стойке у вас появляются некоторые новые приемы.

Общие приемы

Хотя меню OPTION позволяет настроить все клавиши по своему вкусу, стандартный вариант вполне удобен, и вряд ли вам захочется его менять. Тем не менее, при описании приемов используются не конкретные кнопки джойстика, а приемы:

- A вертикальный удар
- B горизонтальный удар
- K удар ногой
- G блок
- [] необязательная часть (можно сделать и усилить эффект, а можно и не делать)

⊕ *Обратите внимание: в стандартной конфигурации кнопок блок гораздо быстрее и удобнее ставить кнопками **L1** и **L2**.*

Прием	Кнопки	Условия применения
Рывок вперед	→, →	
Рывок назад	←, ←	
Бросок	A+B	Спереди или сзади от противника
Нижний бросок (кроме Гора)	(присесть) A+B	Противник сидит
Уход влево	←+G	
Уход вправо	→+G	
Разворот противника	←+B	Противник стоит
Сильное добивание	↑+A (или ↑+B)	Противник лежит
Слабое добивание	↑+K	Противник лежит



Плазменный удар	A+B+K (только один раз за раунд)
Плазменное отражение	→+A+G (или →+B+G)
Плазменная защита	←+A+G (или ←+B+G)

Выходы из нокдауна (держат нажатой клавишу G):

Откат назад или вперед	← или →
Стойка на руках	↑
Нижняя атака	↓ + K
Верхняя атака	↓, ↑ + K

На самом деле стандартный удар (A, B или K), нажатый одновременно со стрелкой, нередко дает и какой-нибудь новый прием. Словом, экспериментируйте — и ваши усилия будут вознаграждены.

В конце описания каждого бойца приведена схема выполнения его связок. Нажмите кнопку-стартер (A, B или K) и дальше следуйте вниз по схеме. К заветному плазменному удару обычно ведет несколько путей, вы можете пойти по любому из них. Так, у Джун к плазменному удару ведут связки A, A, K, B, K, ↑ + K, или A, K, K, B, K, ↑ + K, или K, K, B, K, K, ↑ + K.

Некоторые из комбинаций отдельно приведены в списке приемов. Сделано это лишь потому, что против их крутых экзотических названий просто невозможно устоять.

Хаято Канзаки/Hayato Kanzaki

В космическую эпоху даже самураям приходится идти в ногу со временем — вместо традиционного меча-катаны Хаято лихо управляется со световым мечом, явно позаимствованным у рыцарей Джедай из «Звездных войн». Хаято явно стал любимцем создателей игры; в заставке он торчит на экране почти непрерывно, а все остальные персонажи мелькают между делом. В общем, ничего удивительного в этом нет — игра-то сделана в Японии...

Танец красной ласточки	A, A, A, A
Клык волка	→ + K, K
Фиолетовая молния	↓, ↘, → + B, B
Два дракона (во время рывка вперед)	←, ←
Полет ласточки	K + G, [A] или [B]
Игра белого тигра (вблизи)	→, ← + K
Рывок вперед	↓, ↘, → + B, [A], [B]
Выпад мечом	↓, ↙, ← + A
Удлинение меча	↓, ↓, ↓
Подсечка + рубящий удар ногой	↓ + K, → + K



ЕДИНОБОРСТВА

```

К В А
/\  /\  /\
К А В А
/\  /\  /\
К В А В А
  \  /\  /\
  В К А К А
  /\  /\
  А В  А К

```

↑ + А

(завершающий плазменный удар)



Джун вам еще покажет.

Джун Лин Миллиам/ June Lin Milliam

В фамилию явно вкралась опечатка, Джун следовало бы называться «Kill'em» — то есть «убей их». Хрупкая девочка со странными энергетическими обручами обрушивает на противника град молниеносных ударов. Чтобы уклониться или заблокировать их, нужна немалая сноровка и хорошая реакция. Судя по технике, Джун занималась не столько боевыми искусствами, сколько акробатикой и гимнастикой.

- Метеоритный дождь К, К, К, К
- Удар локтем ↓, ↘, → + А, [А]
- Лунный прыжок (противник сзади) К, К, G
- Полумесяц ↓, ↑ + К, [А]
- Двойная комета ↓, ↙, ← + К, [К]
- Заднее сальто К + G
- Боковое сальто ↓, ↙, ← + G
- Северная звезда ←, → + В, [К]

```

К В А
/\  /\  /\
К В К А
/\  /\  /\
К В А К А
/\  /\  /\
К А К В А
  \  /\  /\
  В К А К

```

↑

+ К (завершающий плазменный удар)



Сатурн Дайер/Saturn Dyer

Постоянная идиотская ухмылка, не покидающая физиономию Сатурна, говорит о том, что он все время находится в хорошем настроении и норовит выкинуть какой-нибудь фокус. Может, это своеобразная психологическая ловушка, а может, тонкий прикол над ничего не подозревающим противником... Даже оружие у Сатурна какое-то нелепое и шутовское — игрушка «йо-йо» на ниточке. Само собой, «йо-йо» не простое, а... нет, не золотое, а супер-лазерно-энергетическое, да и ниточка не простая, а мономолекулярная, способная запросто раскромсать противника пополам.

- Чертик из коробки В, В, В, В
- Сверло ←, → + К
- Вращение ↓, ↘, → + В
- Акробат ↓, ↙, ← + В, [В], [В]
- Прыжок в сторону ←, → + В
- Трапедия ↓, ↘, → + А, [А]
- Двойной сюрприз → + К, [А]
- Колесо ↓, ↙, ← + G

```

К В А
/\ /\ /\
К А В А
  /\ /\ /\
К В К А
/\ /\ /\
В А В К
  /\ /\
В К В А

```

В (завершающий плазменный удар)

Гамоф Гогри/Gamof Gohgry

Внешне Гамоф напоминает симпатичного мишку-эвока из «Звездных войн», только увеличенного в десяток раз. Должно быть, от такой процедуры у эвоков сильно портится характер, и они превращаются в грозных бойцов. Гамоф вооружен мощным лазерным топором, а длинные руки и ноги в сочетании с недюжинной физической силой делают его весьма опасным соперником. Это классический вариант «амбала» — медленного, но сильного бойца, который попадаетея едва ли не в каждой игре с единоборствами.

- Торнадо ←, → + В, [В], [В]
- Победа → + А, [А]



ЕДИНОБОРСТВА

Вращение (вблизи)	↓, ↙, ← + K
Кувырок	↓, ↙, ← + K + G
Шлепок (противник лежит)	K + G
Сальто	K + G
Бейсбол	↓, ↘, → + K, [B]

K B A

/\ / \ / \

K A B A

/\ / \ / \

K B K A

/\ / \ / \

B A B K

/\ / \

B K B A

|

↑ + A (завершающий плазменный удар)

Франко Герелт/Franco Gerelt

Изысканный испанский идалго, рыцарь без страха и упрека... добавим — без жалости и сантиментов. Герелт орудует лазерной шпагой, притом делает это с просто-таки фантастической скоростью. Когда ему удается полностью провести супер-комбинацию и поймать противника на плазменный удар, он еще долго не дает бедняге опуститься на грешную землю и подкидывает его ударами шпаги снизу.

Красная молния

A, A, A, A

Кровавое фламенко

↘ + K, ← + K

Испанский танец

←, ← + A, [A], [A]

Летающий матадор

←, → + K + A

Передний кувырок

←, → + K + G

Удар локтем и боковой пинок

→, → + K, [K]

Захват скорпиона

(противник лежит, сзади)

→, ← + K

Южная стрела

↓, ↘, → + A, [быстро нажимать A]

Буря в Андалузии

→, ↘, ↓, ↙, ← + быстро нажимать A

Во время Южной стрелы или Бури:

Восходящий удар

→ + A

Нижний удар

B

Двойной пинок

K



```

    К В А
  /\  /\  /\
  К А В А
  /\  /\  /\
  К В А В А
  /\  /\  /\
  В К А К А
  /\  /\  /\
  А В   А К
  
```

А (завершающий плазменный удар).

Продолжайте нажимать А, нанося новые удары.

Вектор PX-02C/Vector PX-02C

Не совсем понятно, почему робот-андроид Вектор присоединился к бойцам; ведь плазменное оружие, как говорилось выше, питается энергией человеческого мозга, а откуда возьмется мозг у жестянки? А может, у него внутри попросту спрятан какой-нибудь плазменный генератор? Вообще-то Вектор считается бойцом посредственным, ему не хватает быстроты. С другой стороны, частая стрельба из базуки и лазера отлично работает против начинающих игроков.

- Процедура уничтожения А, А, А
- Безумная бензопила В, В, В, В
- Верхняя базука → + А
- Нижняя базука ↘ + А
- Горизонтальный лазер ↓, ↘, → + К
- Неожиданный лазер (противник сзади) ↓, ↙, ← + К
- Откат ↙ + К + G
- Летающее сверло ↓, ↑ + К затем ↓ + К
- Вспышка (во время броска сзади) А

```

    К В А
  /\  /\  /\
  К А В А
  /\  /\  /\
  К В К А
  /\  /\  /\
  В А В К
  /\  /\
  В К В А
  
```

К (завершающий плазменный удар)



Римгал/Rimgal

Первобытный ящер Римгал забрел в эту компанию по ошибке. Во-первых, его примитивная дубина с насаженным на нее черепом во времена высоких технологий выглядит по меньшей мере странно. Во-вторых, он вообще из другой игры — «Primal Rage», только там его звали Сауроном. Впрочем, как бы то ни было, даже с таким примитивным оружием Римгал неплохо смотрится на фоне остальных бойцов.

Землетрясение	К, К, К, К
Пламя	↓, ↘, → + К
Огненная волна	←, ↙, ↓, ↘, → + К
Безумная волна	→, → + В, [В], [В]
Подкат	←, → + К
Двойной удар лапой	↓, ↙, ← + К [К]
Рывок назад	→, ← + К + G
Приседание	↓, ↓

После приседания:

Нижнее пламя	↓, ↘, → + К
Укус в ногу	К

```

К В А
  \  /  \  /
К В К А
  \  /  \  /
К В А К А
  /  \  /  \
К А К В А
  \  /  \  /  \
В К А К

```

К (завершающий плазменный удар)

Зелкин Фискекроген/Zelkin Fiskekrogen

Синяя птица?!? Почти по Метерлинку... но не совсем. Не стоит рассчитывать, что встреча с такой «синей птичкой» принесет вам счастье. В отличие от всех остальных бойцов, сила Зелкина лучше всего проявляется не на земле, а в воздухе, а порхающий вокруг вас соперник легко может сбить с толку. Вооружение Зелкина составляют энергетические когти-ножи.

Синий тайфун	К, К, К, К
Огненное колесо	↘ + А, [К]
Парение в воздухе (во время прыжка)	А + В
Громовое колесо	←, → + В, [К]



- Выпад ←, → + A
- Воздушная стрела (во время прыжка)..... ↓ + A
- Ветер →, ↘, ↓, ↙, ← + быстро нажимать К
- Супер-прыжок ↓, ↑

После супер-прыжка:

- Смерть с неба..... ↓ + К
- Воздушная стрела ↓ + A



↑ + A (завершающий плазменный удар)

Гор Гаджа/Gore Gajah

Представитель высокоразвитой древней расы, мистик и телепат. Туфли с загнутыми носами, халат и трость наводят на мысли о каком-нибудь сказочном персонаже типа Маленького Мука, но внешность бывает обманчивой. Карлик с раздутой головой и вертящимися ушами становится одним из самых смертоносных бойцов во всей игре. Особенно сильное впечатление производит его фирменный прием, когда Гор вдруг вырастает в несколько раз и попросту топчет противника остроносой туфлей размером с малолитражку. Другим больше всего нравится «идеальное расслабление», когда Гор падает на спину и начинает задумчиво дрыгать ногами в воздухе.

- Разбрызгивание яда ↓, ↘, → + A
- Химическое изменение ↓, ↘, → + B
- Увеличение (можно делать два раза, на третий Гор уменьшается до обычных размеров) ↓, ↓, ↓,
- Топтание (при максимальном увеличении) ↓, ↙, ← + К, [К], [К]
- Идеальное расслабление ↓ + К + G

Во время идеального расслабления:

- Бросок ногами (вблизи) A + B
- Подсечка ←, → + К



ЕДИНОБОРСТВА

```

К В А
/\ /\ /\
К А В А
/\ /\ /\
К В К А
/\ /\ /\
В А В К
/\ /\
В К В А
|
А

```

(завершающий плазменный удар)



«Садист» Бильштейн.

Бильштейн/Bilstein

Верховный архи-злодей, который имеет место быть во всех единоборствах и ласково именуется «гадом» или «садистом». Особенно много хлопот Бильштейн доставляет во время итогового поединка с ним (причем именно с ним, а не с двойником — не пропустите раздел «Настоящая победа» в начале описания!) Быстрый, очень сильный, да вдобавок еще иногда и летающий... в общем, хлопот будет немало.

- ??? ↓, ↘, → + А
- ??? ↓, ↘, → + В, [А], [А]
- ??? ←, → + В
- ??? ↓, ↑ + А, [↓, ↑ + А]
- Невидимость ← + К
- Левитация К + G
- Плазменный водоворот →, ↘, ↓, ↙, ← + А + В

```

К В А
/\ /\ /\
К А В А
/\ /\ /\
К В А В А
/\ /\ /\
В К А К А
/\ /\
А В А К
|

```

А (завершающий плазменный удар)



Каппа/Καππα

- Кровавое фламенко ↘ + K, ← + K
- Вращение →, ↘, ↓, ↙, ← + B
- Полумесяц ↓, ↙, ← + K
- Наказание →, ↘, ↓, ↙, ← + A + B
- Передний кувырок ←, → + K + G
- Удар локтем и боковой пинок →, → + K, [K]
- Захват скорпиона
(противник лежит, сзади) →, ← + K
- Южная стрела ↓, ↘, → + A, [быстро нажимать A]
- Буря в Андалузии →, ↘, ↓, ↙, ← + быстро нажимать A
- Во время Южной стрелы или Бури:
Восходящий удар → + A
- Нижний удар B
- Двойной пинок K

K B A
 /\ / \ / \ / \
 K A B A
 /\ / \ / \ / \
 K B A B A
 /\ / \ / \ / \
 B K A K A
 /\ / \ / \ / \
 A B A K

A (завершающий плазменный удар)

Продолжайте нажимать A, нанося новые удары.

Блад/BLOOD

- ??? ↓, ↘, → + A
- ??? ↓, ↘, → + B, [A], [A]
- ??? ←, → + B
- Восходящий удар ↓, ↑ + A
- Удар в живот ←, → + K
- Таран плечом ←, ↙, ↓, ↘, → + K
- Неожиданный выпад →, ← + A
- Кровавая ярость (вблизи) →, ↘, ↓, ↙, ← + A + B



К В А
/\ / \\
К А В А
/\ / \ \
К В А В А
/\ / \ \
В К А К А
/\ / \ \
А В А К
| |
А А (завершающий плазменный удар)
|
А (завершающий плазменный удар)

Маленькие хитрости

Большие головы

После выбора персонажа немедленно нажмите и держите \rightarrow + \triangle + \bigcirc + \square до начала поединка.

Бильштейн

Войдите в аркадный режим, нажмите \triangle , переведите рамку на Гора и нажмите \times , \bigcirc , \times , \bigcirc , \square , \square , \times + \bigcirc .

Блад

Войдите в аркадный режим, нажмите \triangle , переведите рамку на Бильштейна и нажмите \times , \square , \times , \square , \times , \square .

Каппа

Войдите в аркадный режим, нажмите Select, переведите рамку на Гора и нажмите \bigcirc , \square , \triangle , \square , \times , \square , \triangle , \square , \bigcirc , \square , \times + \triangle . Теперь переведите рамку на Каппу и \bigcirc , \triangle , \bigcirc , \triangle , \bigcirc , \triangle , \square + \square .



«Повиси и подумай».



Маленькие головы

После выбора персонажа немедленно нажмите и держите **←** + **START** + **○** + **□** до начала поединка.

Играть за Super Bilstein

Вы можете играть на любом уровне сложности и на любых установках для повреждений. Победите всех, включая и Bilstein'a за определенное количество минут в зависимости от выбранного количества раундов:

- Три минуты для однораундовой игры,
- Шесть минут для двухраундовой игры,
- Девять минут для пятираундовой игры,
- Двенадцать минут для семираундовой игры.

Режим темноты

Выберите персонажа и удерживайте **L2** + **R2** + **↓** на экране Vs. перед боем и удерживайте до тех пор, пока не начнется поединок.

Перезапуск игры

Нажмите **R1** + **L1** + **SELECT** + **START**.

Режим пониженной гравитации

Удерживайте **↑** во время загрузки. Опция Wall будет по умолчанию включена.



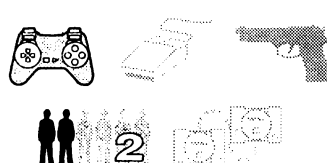
ТЕККЕН 2

Теккен 2

ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Производитель Namco LTD
 Издатель Namco LTD
 Год 1995
 Размер 1 CD
 Размер сохраненной игры 1 блок

УПРАВЛЕНИЕ



СУТЬ ИГРЫ

Лучшее трехмерное единоборство на PSX.

МОРАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ

Жесткие болевые приемы - заломы, броски, удары, которые сопровождаются характерными душераздирающими звуками. Идеология жестокости и превосходства над противником.

Изображение



Играть в первый раз



Звук



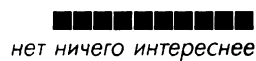
Играть снова и снова



Сюжет/концепция



Играть с друзьями



ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ



Реализм боя. Отпадная графика. Неисчислимая тьма ударов. Неповторимость ударов каждого бойца. Режим практики с указанием комбинаций кнопок и клавиш.



Сложна в освоении для новичка в этом жанре. Мало монстров и роботов. Не самые колоритные персонажи.

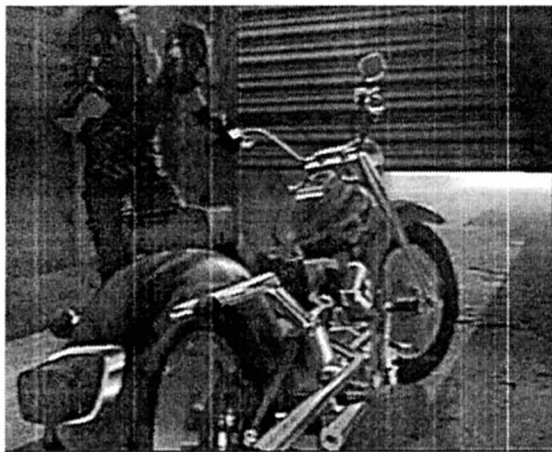


Хит единоборств всех времен и народов.



Все хорошее рождает подражания — жанр компьютерных игр не является исключением. После неслыханного успеха Virtua Fighter трехмерные единоборства стали плодиться, как грибы после дождя. Конечно же, большая часть из них быстро отмирала. Конкуренцию лидеру мог составить лишь достойнейший... и сейчас мало кто станет спорить с тем, что этим достойнейшим стал замечательный и неповторимый Tekken.

Дебют фирмы Namco в области трехмерных единоборств производил сильное впечатление. Tekken был задуман как основной конкурент Virtua Fighter. Впервые он появил-



«Мы железным конем все поля обойдем ...».

ся для аркадной системы System 11, которая по сути представляет собой Sony PlayStation. Стоит ли удивляться тому, что конвертация Tekken для этой приставки прошла идеально? На самом деле, приставочная версия Tekken даже превосходила игровой автомат по богатству возможностей. Получилось так, что в залах развлекательной техники Tekken пользовался умеренной популярностью, однако на рынке приставок успех игры был просто ошеломляющим. Никто не остался равнодушным — Tekken либо с первого взгляда любили, либо так же искренне ненавидели. Противники говорили, что персонажи уродливы, что кнопки расположены неудобно, что вообще в

этой игре нет абсолютно ничего хорошего. Поклонники возражали и указывали на то, что еще нигде не было такого разнообразия приемов и боевых школ, и что Tekken обогатил жанр трехмерных единоборств многими интересными находками — например, неблокируемыми ударами и сверхдлинными комбинациями. Прошло не так много времени, и фирма Namco выбросила на рынок продолжение.

Tekken 2 обладает огромным количеством новых возможностей и, по мнению многих, на сегодняшний день является лучшим трехмерным единоборством (разумеется, речь идет только о приставках — игровые автоматы принадлежат совсем другой весовой категории). VF-2 в приставочном варианте смотрится откровенно убого и не выдерживает конкуренции с Tekken. Количество приемов у некоторых персонажей увеличилось в 2-3 раза, в игре появились новые возможности, например, реверс атаки.

История турнира Теккен

Всемирный турнир боевых искусств Теккен (в переводе с японского — «железный кулак») близился к завершению. Сумка с деньгами ожидала смельчака, которому удастся победить



грозного Хейхати Мисима — предводителя огромной финансовой корпорации, главу клана Мисима. В турнире участвовали 8 лучших бойцов, которым удалось пройти отборочные матчи на выживание. Каждый из них вступил в турнир по своим собственным мотивам, каждый представлял целое направление в боевых искусствах и мог в одиночку справиться с целой толпой. Однако после всех поединков остался всего один боец, который завоевал право бросить вызов Хейхати за титул «Короля Железного Кулака».

Этим воином был Кадзуя — родной сын Хейхати. Когда-то Хейхати победил его в поединке и сбросил со скалы на верную гибель; он считал, что слабый не имеет права носить фамилию Мисима и вообще жить на свете. Однако Кадзуя выжил...

Битва двух мастеров продолжалась несколько часов. Наконец, Кадзуя все же удалось применить знания, передаваемые кланом Мисима из поколения в поколение. Искалеченное тело Хейхати лежало на земле, Кадзуя подошел, опустился на колени и медленно поднял тело отца. Он подошел к краю скалы, откуда когда-то упал он сам, обвел взглядом свои новые владения, усмехнулся и разжал руки.

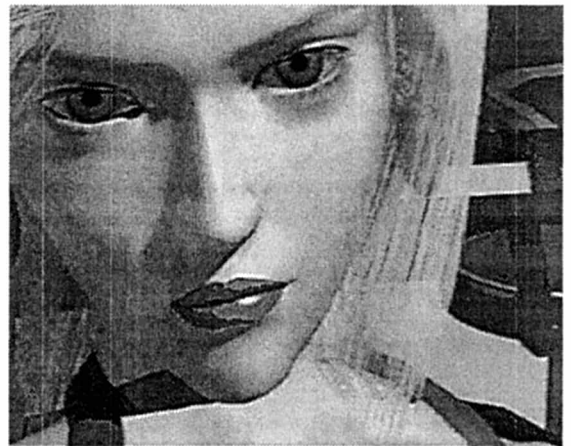
Прошел год. Под предводительством Кадзуя клан Мисима обрел неслыханную мощь, его щупальца протянулись во все части света. После смерти отца Кадзуя старается держаться в тени и не привлекать к себе внимания, однако слухи о его невероятном могуществе распространяются по миру. И вот ровно через год после первого Теккена клан Мисима объявляет о проведении нового турнира — и в 1000 раз увеличивает призовую сумму!

Управление и меню

После запуска игры на экране появляется ее главное меню:

ARCADE MODE

Основной режим для одного игрока. Вы пройдете через 10 поединков, из которых состоит турнир Теккен, в 9 поединке встретитесь со злодеем Кадзуя, а в 10 — с самим Дьяволом (при игре за любого персонажа, кроме Кадзуя или Дьявола). В этом игровом режиме можно регулировать сложность игры, а также количество раундов в поединке, так что пройти ARCADE MODE относительно несложно — это может сделать даже новичок. За успешно пройденную игру вас вознаградят красивым трехмерным видеороликом.



Скучный осенний вечер. И подраться не с кем.



VS MODE

Простейший режим игры для двоих игроков; каждый выбирает себе персонажа. Конечно, это вполне нормально, и все же любители подраться предпочитают TEAM BATTLE MODE — он дает больше ощущений и интереса.

TEAM BATTLE MODE

Командный режим для двоих игроков. Соперники сами выбирают количество игроков в команде (от 1 до 8). Вы можете набрать команду самостоятельно или поручить выбор игроков компьютеру. Пожалуй, последний вариант выглядит более честным — по крайней мере, он надежно избавит вас от упреков, что вы хорошо освоили лишь одного-двух сильных персонажей.

TIME ATTACK MODE

Режим для одного опытного игрока, в котором вы стараетесь справиться со всеми противниками за минимальное время и попасть в таблицу рекордов. Следует отметить, что в TIME ATTACK MODE (а также в SURVIVAL MODE, о котором говорится ниже) не действуют изменения сложности игры, длительности и количества раундов. Впрочем, вы можете сколько угодно раз возобновить игру после поражения, число продолжений не ограничено.

SURVIVAL MODE

Режим выживания. Сколько поединков вы сможете выдержать «на одном дыхании», без всяких продолжений и смен бойцов? Несомненно, этот режим, как и TIME ATTACK MODE, предназначен для профи-одиночки, который стремится поставить новый рекорд и похвастаться перед конкурентами.

PRACTICE MODE

Тренировочный режим для одного игрока. Ваш соперник покорно стоит под ударами и терпит любые издевательства. Конечно, как сказал Боло Енг в известном фильме, «кирпич не дает сдачи», и все же... поначалу тренировка окажется отнюдь не лишней. В PRACTICE MODE можно отработать комбинации и связки; понять, по какому уровню наносится тот или иной удар (это важно для правильной постановки блока), а потом использовать полученные знания в реальной игре.

OPTION MODE

Служебный режим. На экране открывается следующее меню:

GAME OPTION

Настройка игровых параметров. Наиболее важными являются следующие:



ЕДИНОБОРСТВА

DIFFICULTY LEVEL — уровень сложности:

EASY — легкий;
MEDIUM — средний;
HARD — сложный.

FIGHT COUNT — количество раундов в поединке.

ROUND TIME — длительность раунда в секундах. Значение ∞ означает, что раунд не ограничен по времени и длится до победного конца.

CHARACTER CHANGE AT CONTINUE — смена персонажа при продолжении игры после поражения.

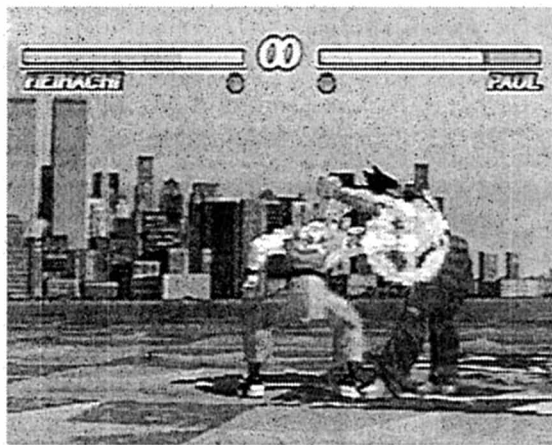
GUARD DAMAGE — повреждения при блоках. Ни один уважающий себя игрок в Tekken не станет включать значение YES — блоки должны полностью исключать всякие повреждения. Может, это и не очень правдоподобно, зато игра становится более интересной.

KEY CONFIGURATION — конфигурация клавиш. Вы можете выбрать один из стандартных вариантов: игру на кнопках 1..4, на клавишах Shift или их совместное использование.

⊕ *В режиме совместного использования Shift-ы (клавиши **R1**, **R2**, **L1**, **L2**) заменяют собой комбинации стандартных кнопок. Используйте это! Удобно. Многие удары проводятся куда легче.*

RECORDS — таблица рекордов.

MEMORY CARD — работа с картой памяти.



Сломанные кости срastаются не так быстро, как хочется.

Условные обозначения

Пожалуй, запись ударов и приемов в Tekken 2 произведет впечатление даже на выдавших виды игроков — не игра, а какая-то высшая математика.

На самом деле ничего особенно сложного здесь нет. Дело в том, что в Tekken одни и те же кнопки по-разному работают в разных обстоятельствах. Скажем, если нажать стрелку вниз до упора, и не отпуская ее, нажать кнопку удара, то у вас получится совсем не тот прием, какой выходит при однократном нажатии стрелки вниз. Такой подход повышает число комбинаций и облегчает выполнение приемов (поскольку вам приходится нажимать меньше кнопок), но зато записать все возможные сочетания и действия оказывается нелегко.



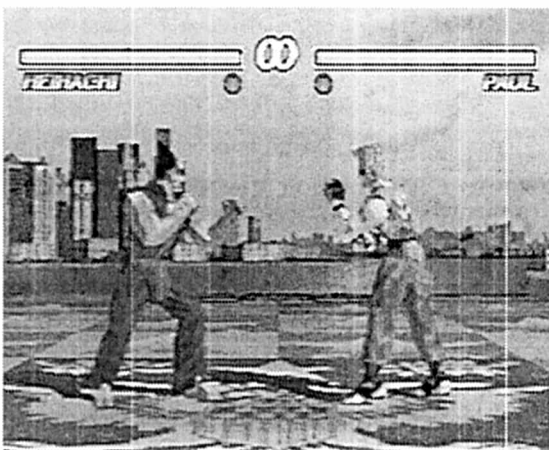
- D стрелка вниз
- U стрелка вверх
- B стрелка назад (зависит от стороны, на которой вы играете)
- F стрелка вперед (зависит от стороны, на которой вы играете)

Все кнопки со стрелками следует нажимать и быстро отпускать, не задерживая надолго (если только в описании не присутствует знак #)!

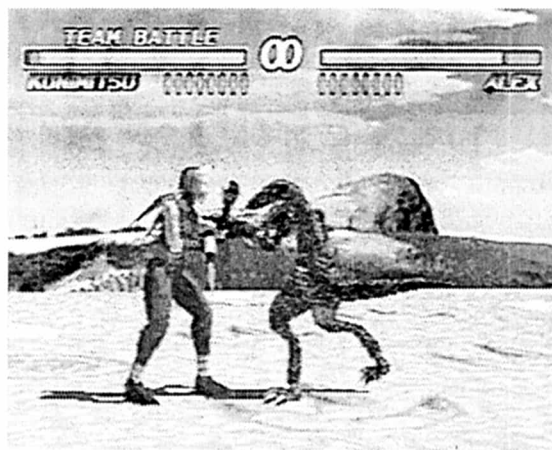
- N отсутствие нажатых стрелок или нейтральное положение джойстика.
- 1, 2, 3, 4 стандартные кнопки ударов:
- 1 удар левой рукой
- 2 удар правой рукой
- 3 удар левой ногой
- 4 удар правой ногой

Если вы захотите изменить конфигурацию клавиш в меню OPTIONS, то подставьте вместо них новые обозначения.

- / две стрелки одновременно или же диагональное положение джойстика (например, D/F означает одновременное нажатие стрелок вниз и вперед).
- , последовательное нажатие кнопок
- + одновременное нажатие кнопок
- ~ последовательное, но быстрое нажатие кнопок
- # удерживание кнопки в нажатом положении
- [] возможность выбрать один вариант из нескольких
- | разделитель между равнозначными вариантами
- WC во время приседа (то есть однократное нажатие и быстрое отпускание стрелки вниз). Обратите внимание: приседание происходит не



Кто первым нанесет удар?



Кто первый вымрет - динозавр Роджер или Кунимицу?



мгновенно, и ваш персонаж не должен оказаться в нижнем положении, иначе ничего не выйдет.

WS..... во время вставания (то есть пока ваш персонаж не успел полностью подняться из нижней стойки).

Кроме того, для краткости в описании использованы следующие обозначения, отлично известные любому поклоннику компьютерных единоборств:

К..... удар ногой
LK..... нижний удар ногой
МК..... средний удар ногой
НК..... верхний удар ногой
Р..... удар рукой
LP..... нижний удар рукой
НР..... верхний удар рукой.

И так далее — скажем, 4Р означает 4 удара руками. Возможно, кому-то лишние обозначения и не понравятся, но сто раз написать «верхний удар рукой» вместо НР было бы по меньшей мере неразумно.

В ряде случаев в описании были сохранены названия приемов и связок, известные в среде фанатов Tekken 2. Во-первых, это удобно и коротко, а во-вторых, сообщает игре дополнительную прелесть (среди названий попадаются довольно цветистые — скажем, «южный крест», «падающий лист» или «удар феникса»). Кое-где это было попросту невозможно, и в таких случаях мы постарались по возможности кратко описать основную суть приема, не прибегая к специальным терминам. Если вы знаете, что «усиро-микадзуки» означает «удар ногой по дуге с разворотом корпуса», то и так легко узнаете этот прием — а если не знаете, то не стоит забивать голову лишними терминами.

Поиск скрытых персонажей

Одна из оригинальных черт Tekken 2 заключается в том, что число скрытых персонажей в игре превышает число обычных! Впрочем, спрятаны они не слишком глубоко, и добраться до них относительно несложно.

У каждого из 10 основных персонажей игры имеется свой «двойник», с которым вам приходится сражаться в 8 поединке режима ARCADE. Пройдите всю игру основным персонажем — и после этого вы сможете играть за его двойника (например, пройдя игру за Ло, вы сможете играть за Бек Ду Сана и т. д.). Впрочем, прохождение игры за двойника не прибавит вам новых персонажей. В приведенной ниже таблице перечислены все пары двойников.



Джун Кадзама — Ван Дзинрей
 Ло Маршалл — Бек Ду Сан
 Лей Вулонг — Брюс Ирвинг
 Мишель Чанг — Ганрю
 Пол Феникс — Кума
 Король — Бронированный Король
 Джек 2 — Джек-прототип
 Ёсимицу — Кунимицу
 Нина Уильямс — Анна Уильямс
 Хейхати Мисима — Ли Чаолан

Когда вы найдете всех двойников, то сможете играть за нехорошего Кадзуя, а если пройдете игру и за него — в вашем распоряжении окажутся такие экзотические персонажи, как Ангел и Дьявол.

Кстати говоря, если выбрать Кадзуя не кнопкой удара, а кнопкой START, то он будет облачен в третий, скрытый вариант одежды.

Сложнее всего отыскать Алекса и Роджера, это потребует определенной сноровки и мастерства. Начните игру в режиме ARCADE; когда начнется третий поединок, дождитесь последнего раунда (в котором вы должны победить, а не проиграть!). Сделайте так, чтобы у вашего персонажа осталось около 5% здоровья. Конечно, это легко сказать — всего один лишний удар может отправить вас в нокаут... Затем быстренько прикончите соперника. Если все было сделано правильно, если у вас осталось не слишком много здоровья (в этом случае голос за кадром говорит: «GREAT!!!»), то вы сможете играть за Роджера и Алекса.

Кстати говоря, хотя вы не увидите Роджера и Ангела в списке персонажей, они там присутствуют и занимают те же ячейки, что и Алекс и Дьявол. Чтобы выбрать их, подведите рамку к нужной ячейке и вместо 1 или 2 нажмите клавишу 3 или 4.

Общие приемы всех бойцов

D/F+1	Апперкот
D/F+2	Апперкот (подбрасывает противника в воздух и часто начинает комбинацию)
D/F+3	Боковой удар ногой
D/F+4	Передний удар ногой
U/B U U/F	Прыжок (если задержать кнопки, то прыжок окажется более высоким)
+1 [2 3 4]	Удары в прыжке
<i>Высокий прыжок:</i>	
+1 [2 3 4]	Удары в высоком прыжке
<i>Перед приземлением:</i>	
3	Подсечка после приземления



ЕДИНОБОРСТВА

4	Боковой удар ногой после приземления
F, F, F	Бег (действует только на достаточном расстоянии от противника)
B	+ остановка
1+2	+ торпеда
3	+ боковой удар ногой в прыжке
4	+ подсечка с разбега
F, F, F	Сбивание (расстояние не больше половины экрана)
2, 1, 2, 1, 2	+ удары по лежащему
F, F, F	Удар плечом с разбега (расстояние больше половины экрана)
[U U/F]+2	Добивание лежащего соперника
U/B	Блок по верхнему уровню
N	Блок по среднему уровню
U/D	Блок по нижнему уровню

Выход из лежачего положения

У некоторых персонажей те или иные выходы из нокдауна могут не работать.

D+1	Переворот
3	Вставание с подсечкой
4	Вставание с боковым ударом ногой
B	Откат назад
F	Откат вперед
1	Перекат в сторону
B, F+1+2	Откат назад, торпеда
F, F+1+2	Откат вперед, торпеда
B, B+3+4	Двойной удар ногой при вставании

Все эти приемы могут объединяться в комбинации. Например, если нажать 1, B, 3, то вы перекатитесь в сторону, затем откатитесь назад и проведете подсечку.

Основные персонажи

Джун Кадзама/Jun Kazama

Прозвище	Боец за чистоту окружающей среды
Место рождения	Япония
Боевой стиль	Японское кобу-дзюцу школы Фума
Возраст	22



Мишель против Пола.



Джун против Лея.

Рост/Вес	170 см/54 кг
Группа крови	AB
Увлечение	Прогулки по лесу
Работа	Контроль за контрабандой животных
Любимое занятие	Наблюдать за птицами

Хотя профессия Джун — экология — располагает к миру и спокойствию, она прошла неплохую подготовку в области боевых искусств. До нее дошли слухи о том, что Кадзуя занимается незаконным импортом редких видов животных. Джун вступает в турнир, чтобы узнать правду о бизнесе Кадзуя и прекратить его преступную деятельность.

Броски и захваты

2+4	Бросок с выкручиванием кисти
1+3	Залом руки
D/F, 2+3	Бросок с ударом локтя
1+3 2+4	Немецкий суплекс (сзади)

Спецприемы и комбинации

1, 1	P, штопор
1, 3	!P-K
1, 2	!P-P
F+2	Апперкот
(WC)+3+4	Канкан
1, 4, 4, 4	P, 3 подсечки
1, 1, 4	P, штопор, канкан
1, 1, 3	P, штопор, НК



ЕДИНОБОРСТВА

F+1, 4	Штопор, канкан (низкий)
F+1, 3	Штопор, МК
3+4	Колесо
F+4	Полумесяц
B+3	Заднее сальто
B+3, 4, [4], [4], 3	Заднее сальто, подсечка[-и], колесо
B+3, 2	Заднее сальто, апперкот
(D/B+4) (3~4), 4, 4	Подсечки
(D/B+4) (3~4), 4, 4, 3	Подсечки, колесо
F+3, 3	Удар ногой с разворота
1+4	Белая цапля (LK, P)
, 2, 1, 1, 4	+ 3P, канкан
, 2, 4	+ P, полумесяц
, 2, D+4	+ P, нижний полумесяц
, 2, 1, 4, 4, 4, 3	+ 2P, подсечки, колесо
, 2, 1, 1, 3	+ 3P, НК
, 2, 1, 3	+2P, LK
, 2, 1, 2	+2P, апперкот
B+(1+3) (2+4)	Реверс атаки
F+3	Удар ногой с вращением [не блокируется] (отпустить F, чтобы прекратить вращение и нанести удар)
(WS)+2,1,1,1,2,1,4,3,3+4	Связка из 10 ударов
(WS)+2,1,1,1,2,1+4,1,3+4	Связка из 10 ударов
(WS)+2,1,1,3	Связка из 4 удара

Ёсимицу/Yoshimitsu

Прозвище	Киборг-ниндзя
Место рождения	Неизвестно
Боевой стиль	Ниндзюцу школы Мандзи
Возраст	??
Рост/Вес	178 см/63 кг
Группа крови	0
Увлечение	Видеоигры
Работа	Предводитель школы Мандзи
Любимое занятие	Смотреть борьбу сумо

Во время первого турнира с Ёсимицу случилось несчастье — он потерял левую руку. Робот Джек 2 спас его и отнес к своему создателю, ученому Васконовичу, который и придумал ему механическую руку. Немного позже Васконович был похищен людьми Кадзуя за



Джун против Кунимицу.



Кинг против Пола.

свои познания в области биомеханики. Ёсимицу считает себя вечным должником Васконовича и отправляется на турнир, чтобы спасти его.

Броски и захваты

- 2+4 Удар в горло
- 1+3 Пресс
- D, D/B, B, 1+2 Ракета
- 1+3 | 2+4 Ракета с вращением (сзади)

Спецприемы и комбинации

- 2-3 Комбинация P-НК
- 2, D+3 Комбинация P-LK
- 3, [4] Молниеносный удар[-ы]
- 4, 4, 4 Черета НК
- 4-3 Кенгуру
- F+2 Удар тыльной стороной руки (разворачивает противника)
- F, F+4 Удар коленом в прыжке
- U/F+3+4 Сальто во время прыжка
- D/B+2 Нижний удар кулаком с вращением
- D#, D/F+3 Подсечка
- V+3+4 Телепортация (отнимает здоровье, выполняется 1-6 раз)
- F, F+1+4, N Ложное самоубийство
- F, F+1+4 Самоубийство с разворотом [не блокируется]
- (WC)+1+4 Самоубийство [не блокируется]



ЕДИНОБОРСТВА

D/B+1	Удар мечом [не блокируется]
D/B+1, N, D/B, 1	Силовой удар мечом [не блокируется]
(WC)+3+4, [F B N]	Сидение [телепортация вперед или телепортация назад или лечение]
D#, D/B, B+1	Самурайский замах [не блокируется]
U/F+1+2, D	Вертолет [не блокируется]
B+1, 1, 1, 1, 1, 1	Удары рукоятью меча с вращением
B, B+1, N+1	Дисковая пила [не блокируется]
B, B+1	Выпад мечом [не блокируется]
F, F+3+4, [1+2], [3+4]	Начало пружины, [пружина], [кенгуру]
D/B+3,[3],[3],[3], 3 F+4	Подсечка[-и], подсечка или удар ногой
1, 2, 1, 4, 4, 4, 1, 1, 1, 1	Связка из 10 ударов
1, 2, 1, 4, 2, 2, 2, 4, 1, 1	Связка из 10 ударов
4, 4, 2, 2, 1	Связка из 5 ударов
4, 4, 2, 2, 4, 4, 1, 1, 1, 1	Связка из 10 ударов
1, 2, 1, 4, 4, 4, 1, 3+4	Связка из 8 ударов
4, 4, 2, 2, 4, 4, 1, 3+4	Связка из 8 ударов

Король/King

Прозвище	Таинственный боец в маске
Место рождения	Неизвестно
Боевой стиль	Профессиональный реслинг
Возраст	30
Рост/Вес	190 см/85 кг
Группа крови	A
Увлечение	Ягуары
Работа	Профессиональный рестлинг...больше ничего не известно
Любимое занятие	Смотреть на улыбающиеся детские лица

После своего поражения в первом Теккене, Король не смог спасти детский приют. Убитый горем, он ударился в беспробудное пьянство. Его старый противник, Бронированный Король, принес ему весть о новом турнире и вызвал на поединок. Король понимает, что на вырученные от победы призовые деньги он все еще сможет выручить приют. Он немедленно бросает пить и начинает усиленную тренировку.

Броски и захваты

1+3	Удар об колено
2+4	Суплекс
D/B, D/B+1+2	Перекид
F, B, DB, D, DF, F+1	Раскручивание



D/B+1+2	Залом голени
D, DF, F+1	Подъем с переворотом
D/B, F+1+2	Силовой подъем с переворотом
D/F+3+4	Захват ногами
1+3	Залом ноги (сзади)
2+4	Захват кобры (сзади)

Спецприемы и комбинации

1, 2, 1	2P, апперкот
2, 1	P, апперкот
(WC)+3+4, 4, 4, 4, 4	Нижние пинки
F, F+2	Средний апперкот
F+1+2	Молот [не блокируется]
F, F+1+2	Удар головой в прыжке
F, F+4	Пинок вперед
F, F+3+4	Удар двумя ногами
3+4	Замедленный удар двумя ногами
F, F, F+3+4	Усиленный удар двумя ногами
D, D/F+2	Взрывной апперкот
U/F+1+2	Удар сложенными руками
(WC)+1+2	Короткий удар локтем в падении
D+1-(N+2)	LP, апперкот
(U/B U U/F)+2+4	Удар локтем падении
(U U/F), N+1+2	Удар сложенными руками в прыжке
D+1-(N+2)	LP, апперкот
F, F, N+2	Удар в живот
(U/F U), N+3+4, 4, 4	Нижние пинки после прыжка
U/F+3+4	Удар коленями сверху
(WC)+1, N+2	LP, апперкот
F+1+4	Удар в падении с разворотом [не блокируется]
U/F+1+2, D	Супер-удар сложенными руками [не блокируется]
(U/F U), N+1+2, D	Супер-удар сложенными руками в прыжке [не блокируется]
(U/F U), N+1+4	Напрыгивание [не блокируется]
D#, D/F+2	Взрывной апперкот (начало комбинации)
U/F+4	Удар ногой в прыжке (начало комбинации)
, 1-2, D+3+4, 4, 4	+ 2P, нижние пинки (5)
, 1, 1-2, F, F, N+2	+ P, 2P, LP (5)
, 1-2-1, D+3+4	+ 3P, нижние пинки (4)
, 1-2-1, f, f, N+2	+ 3P, LP (5)



ЕДИНОБОРСТВА

- 1, 2, 1, 1, 2, 4, 4, 4, 1, 3 Связка из 10 ударов
 F+2, 1, 1, 2, 4, 4, 4, 1, 3 Связка из 9 ударов
 1, 2, 1, 1, 3, 3, 4, 4, 1, (1|3) Связка из 10 ударов
 1, 2, 1, 1, 3, 3, 4, 3, 2, 1+2 Связка из 10 ударов

Мишель Чагг/Michelle Chang

Прозвище	Странствующий боец
Место рождения	США
Боевой стиль	Любые разновидности китайских боевых школ
Возраст	18
Рост/Вес	163 см/53 кг
Группа крови	В
Увлечение	Бизоны
Работа	Безработная; странствует в надежде отомстить
Любимое занятие	Месть

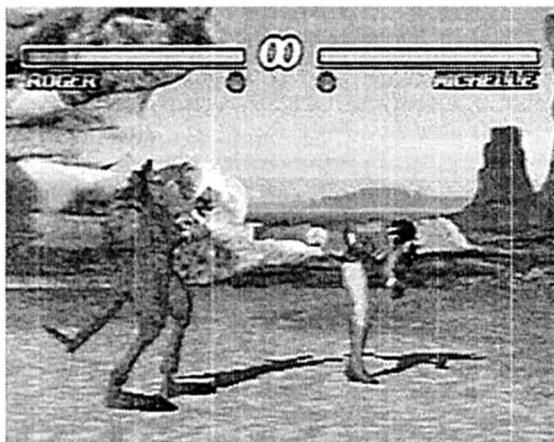
Вернувшись после первого турнира Теккен, Мишель застала лишь разоренный дом и узнала о том, что ее бабушку похитили. Разъяренная Мишель отправляется в Японию, чтобы вступить во второй турнир. Она надеется отыскать бабушку и отомстить за смерть деда.

Броски и захваты

- 1+3 Передний суплекс
 2+4 Суплекс с опрокидыванием
 D/F+1+2 Нельсон
 1+3 | 2+4 Немецкий суплекс (сзади)

Спецприемы и комбинации

- F+1 Апперкот с шагом вперед
 2, В, 1+2 Р, уход за спину, немецкий суплекс
 (1-1, 1) | (D/F+1, 1) Катапульта
 D#, D/F+4 Обратная подсечка
 D#, D/F+4, 3 Обратная подсечка+удар ногами вверх
 3+4, 4, 4[4 | D+4 | 1] Уход в сторону, НК, подсечка, [НК или ЛК или апперкот]
 (WC)+2-(N+3) Р-К
 D/F+1, 1 2Р
 D/F+3 Маховый удар ногой
 D/F+2, 1 Толчок, сильный удар рукой (необходимо нанести удар в нужный момент)
 1+2 Двойной удар



Роджер! Держи хвост трубой, а не буквой «Г»!

Лей уткнулся носом в крышу, он все видит и все слышит.

- | | |
|-------------------------------|--|
| D/F+2, (3 4) | Толчок, (LK или НК) |
| (WC)+4, (N+4 D+4 1) | Подсечка, (НК или пропеллер или апперкот) |
| 1, 1, 4, 3 | Катапульта, подсечка, удар ногами вверх |
| 4, 4, (N+4 D+4 1) | К, удар ногой понизу, (НК или пропеллер или апперкот) |
| D/F+1, 4, 3 | Удар рукой сверху, подсечка, пропеллер |
| F, F+1 | Выпад левым локтем |
| D#, D/F+1 | Выпад рукой |
| D#, D/F+2 | Выпад правым локтем |
| 1-2, 1 | Выпад рукой, пушечный апперкот |
| 1-2, 3 | Выпад рукой, LK |
| 1-2, 4 | Выпад рукой, НК |
| F, F+1, 4 | Выпад локтем, К |
| 1+4, 3 | Удар наотмашь, подсечка, удар ногами вверх |
| 2+3, 1 | Толчок, верхний удар ногой, апперкот |
| 3-2 | Быстрый вариант (WS)+2 (может начинать комбосы (WS)+2) |
| (WS)+2, 2 | Апперкот, удар локтем |
| (WS)+2, 1, 1 | Апперкот, катапульта |
| (WS)+2, 4, N+4 | Апперкот, подсечка, НК |
| (WS)+2, 4, D+4 | Апперкот, подсечка, пропеллер |
| (WS)+2, 4, 1 | Апперкот, подсечка, апперкот |
| (WS)+2, 1, 4, 3 | Апперкот, удар наотмашь, подсечка, удар ногами вверх |
| (WS)+4 | Высокий удар ногой |



ЕДИНОБОРСТВА

U/F+3+4	Удар коленями сверху
F, F, F+3	Удар ногой в прыжке
F+1+4	Пушечный апперкот [не блокируется]
F+1+4	Пушечный апперкот (начало комбинации)
, 2+3, 1	+ толчок, верхний удар ногой, апперкот (4)
, 3-2, 1, 1	+ апперкот, катапульта (4)
, 3-2, 2	+ апперкот, удар локтем (3)
3-2, 1, 1	Апперкот, катапульта (начало комбинации)
, (WC)+4, 1	+ передняя подсечка, апперкот (5)
F+1	Апперкот с шагом вперед (начало комбинации)
, 2+3, 1	+ толчок, верхний удар ногой, апперкот (4)
, (WC)+4, 1	+ передняя подсечка, апперкот (3)
2, 1-1, 2, 3-3, 3, 4, 4, 1	Связка из 10 ударов
2, 1-1, 2, 3-3, 2, 3, 2, 1	Связка из 10 ударов
2, 1-1, 2, 3-3, 2, 1, 4, 3	Связка из 10 ударов

Ло Маршалл/Law Marshall

Прозвище	Легендарный дракон
Место рождения	Сан-Франциско, США
Боевой стиль	Рукопашный бой
Возраст	25
Рост/Вес	179 см/69 кг
Группа крови	B
Увлечение	Деньги
Работа	Содержатель школы боевых искусств
Любимое занятие	Ловить рыбу

На деньги, похищенные кланом Ёсимицу во времена первого турнира Теккен, Ло открывает свою собственную школу боевых искусств (додзё). После очередного возвращения с рыбалки он находит свою школу разгромленной, а учеников — избитыми. После короткого расследования выясняется, что нападение было организовано Бек Ду Саном. Ло присоединяется к турниру в надежде отомстить.

Броски и захваты

1+3	Полет дракона
2+4	Удар с захватом шеи
1, 2, 1+2	Падение дракона (после удара с захватом шеи)
F, F+3+4	Удар коленом
1+3 2+4	Захват с опрокидыванием (сзади)



Спецприемы и комбинации

2, 2	Двойной передний удар рукой
1, 2	2P
1, 1, 1, 1, 1	Каскад ударов
F+2, 2, 2	Лапа дракона
F+1, [1], [1], [1], 2, 2, 2	Каскад ударов и лапа дракона
3, 3, [3 F+3]	НК[несколько], МК
(WC)+3, 3,[3],[3 F+3],4	Пинок в голень, НК[несколько], МК, сальто
F, F, F+3	Удар ногой в прыжке
D#, (U U/B U/F)+4	Сальто
D#, (U U/B U/F)+3+4	Сальто с падением
(WC)+4, 3	LK, сальто
D#+4, 3	LK, сальто
3+4, 3	Двойное сальто
4, U+3	НК, сальто
(WS)+4, 3	Удар вперед, сальто
(WS)+3, 4	Боковой удар, сальто
3, 4	НК, сальто
D#, 3, 4	Нижний удар с разворотом, сальто
(WC)+2, 3	LP, сальто
D#+2, 3	LP, сальто
D/B+4	Хвост дракона
(U/B U U/F)+3, 4	Удар ногой в прыжке, сальто
4, 3, 4	Каскад ударов ногами
D#, D/F, D/F+3	Подкат
D/B+1+2	Зуб дракона [не блокируется]
(WS)+4, 3	Передний удар ногой, сальто (начало комбинации)
, (WC)+3, 3, 4	+ пинок в голень, боковой удар, сальто (5)
, (WS)+4, 3	+ передний удар ногой, сальто (4)
, 3, 3, 3	+ ЗНК (5)
, 3, 4, 3	+ ЗНК (5)
D/F+1,2,2,1,3,3,3,4,3,4	Связка из 10 ударов
D/F+1,2,2,1,3,3,D+3,(3 4),4,4	Связка из 10 ударов
D/F+1,3,2,2,3,D+3,D+3,(3 4),4,4 ...	Связка из 10 ударов
D/F+1,3,2,2,3,3,3,4,3,4	Связка из 10 ударов

Джек 2/Jack 2

Прозвище	Робот-убийца, созданный в бывшем СССР
Место рождения	Россия



ЕДИНОБОРСТВА

Боевой стиль	Грубая сила
Возраст	3
Рост/Вес	235 см/168 кг
Группа крови	Плутоний
Увлечение	Магазины запчастей
Работа	Фабрика по переработке металлолома
Любимое занятие	Самосовершенствование

Джек 2 стал наследником боевого робота Джека, участвовавшего в первом турнире. Его создатели проектировали его для разрушения, но из-за ошибки компьютера Джек 2 приобрел способность сочувствовать и переживать. Разумеется, дефективного робота тут же назначили на переплавку, но он сбежал и отправился на турнир, чтобы выручить из плена своего создателя Васконовича и девушку, спасенную им во время последнего задания.

Броски и захваты

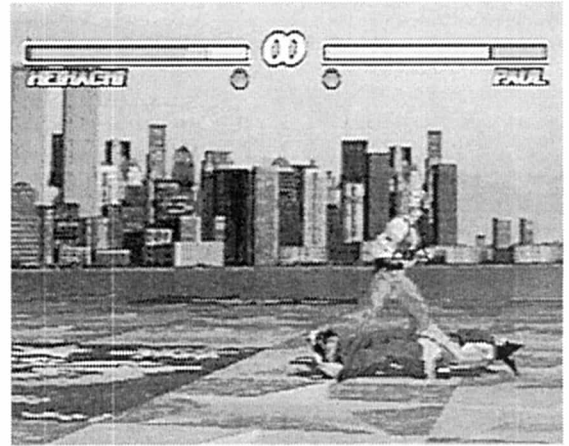
1+3, 1+2	Адский пресс с ударом в лицо
2+4	Захват гориллы
D, D/F, F+1	Подъем с переворотом
D/B, F+1+2	Силовой подъем с переворотом
D, D/B, B+2	Перелом позвоночника
D/F+2+4	Катапульта
D/F, D/F, 1+2	Катапульта (позволяет проводить комбинации)
1+3 2+4	Бросок смерти (сзади)

Спецприемы и комбинации

<лежа> D+1+2	Пружина
1, 1, 1	Тройной молот
2, 1, 2	Р, удар локтем, апперкот
B, B+1, 1	Удар с раскруткой
B, D/B, D, D/F+1	Атомный подсекающий удар рукой
B, D/B, D, D/F+2	Атомный удар кулаком
D+1+2	Удар кулаками вверх
(F, F+1+2) (F+1+2)	Клещи
(WS)+1+2, 1+2	Двойной апперкот, двойной молот
1+2, 1+2	Двойной молот, двойной апперкот
D#+1+2	Рывок
F+1+2, 1+2	Клещи, рывок
F+1+2, D/F+2	Клещи, атомный удар
D#, D/F+(1, 2, 1) (2, 1, 2)	Каскад ударов руками
D/B+1, 1, 1, 1, 1, D/F+2	Рука-пулемет



Пол против Джека 2.



А теперь потопчите Хейхати ногами.

- D+1, 2 Атомный удар рукой
- U/F+3+4 Напрыгивание
- 3+4 Присед
- Сидя:*
- B + кувырок назад
- F + кувырок вперед
- (1, 2, 1, 2) | (2, 1, 2, 1) + пропеллер
- 3+4, 3+4 Присед, прыжок вперед, присед
- (WS)+1 Яростный апперкот
- D/B+3, 4, 3, 4, 3, 4 Казачок
- D#, D/F+1, 2, 1, 1 Дикий замах, удар кулаком
- D/F+(1, 2, 1, 2) | (2, 1, 2, 1) Каскад апперкотов
- B, D/B, D, D/F, F [1-5 раз] +1 Удар с раскруткой (не блокируется после 3 раскруток)
- D+2, 1, 1, 1, 2, 1, 2, 1, 1+2, 1+2 Связка из 10 ударов
- D+2, 1, 1, 1, 2, 1, 2, 1, D+1+2, 1+2 .. Связка из 10 ударов
- U/F+1,1,4,3,4,1,2,1,1+2,1+2 Связка из 10 ударов
- U/F+1,1,4,3,4,1,2,1,D+1+2,1+2 Связка из 10 ударов

Хейхати Мисима/Heihachi Mishima

Прозвище	Бывший король турнира и глава клана Хейхати
Место рождения	Япония
Боевой стиль	Каратэ школы Мисима
Возраст	54



ЕДИНОБОРСТВА

Рост/Вес	180 см/82 кг
Группа крови	B
Увлечение	Мир во всем мире
Работа	Тренер
Любимое занятие	Коллекционирует гэта (деревянные сандалии)

Хейхати был побежден в первом турнире своим сыном Кадзуя, который сбросил его со скалы и оставил умирать. Однако Хейхати выжил и ушел в лес, где принялся снова тренироваться. Он присоединяется к турниру, рассчитывая раз и навсегда покончить с Кадзуя и восстановить свою власть над кланом Хейхати.

Броски и захваты

1+3	Перелом шеи
2+4	Подъем с переворотом
F, F+1+2	Удар головой
1+3 2+4	Захват с опрокидыванием (сзади)

Спецприемы и комбинации

1, 1, 2	Сияющие кулаки
1, 2, 2	Кулаки дьявола
F+2	Удар кулаком с разворота
2, 2, P	Удар кулаком с разворота
D/F+1, 2	Двойной апперкот
F, N, D, D/F+1	Громовой кулак
F, N, D, D/F+2	Кулак ветра
F, N, D, D/F+4, [4], [4], N+4, 4	Подсечки, рубящий удар ногой
F, F+3	Рубящий удар ногой
F+4	Рубящий удар ногой
(WS)+4, 4	Двойной рубящий удар ногой
F, F, F+3	Боковой удар ногой в прыжке
U/F+3, 4	Удар ногами с поворотом
U/F+4, 4	Верхний и нижний удар ногой с разворотом
4~3	Переднее сальто
D, D/F, F+2	Смертоносный кулак
(WC)+1	Сокрушитель
(WC)+1, 2	Сокрушитель, смертоносный кулак
F, F+2	Кулак демона
F, N, D, D/F+3, N	Удар ногой с разворотом
F, N, D, D/F+3	Нижний удар ногой с разворотом
B, B, N+3+4	Уход в тень



- (WC)+4 Прыжок демона (удар по лежащему сопернику)
- (WC)+1+4 Демонический сокрушитель [не блокируется]
- D/F+2 Апперкот (начало комбинации)
- D/f+1, 2 Двойной апперкот (начало комбинации)
- F, F+2 Кулак демона (начало комбинации)
- F, N, D, D/F+2 Кулак ветра (начало комбинации)
 - , 1, f, N, d, D/F+4, N+4, 4 + P, подсечка, двойной рубящий удар ногой (5)
 - , 1, 1~2~2 + P, кулак дьявола (5)
 - , 1, 1~2, U/F+4, 4 + P, 2P, удар ногой в прыжке, подсечка (5)
 - , 1, 1~1~2 + P, сияющий кулак (5)
 - , 1, D, D/F, F+2 + P, кулак смерти (3)
 - , 1, (WS)+4~4 + P, двойной рубящий удар ногой (4)
 - , 1, F, N, D, D/F+2 + P, кулак ветра (3)
 - , 1, d/f+1, 2 + P, двойной апперкот (4)
- F, F#+2, 1, 2, 2, 3, 4, 4, 1, 2, 1 Связка из 10 ударов
- D/F+3, 2, 2, 4, 4, 1, 4, 1, 2, (1 | 4) Связка из 10 ударов
- D/F+3, 2, 2, 4, 4, 1, 2, 1, 2, 1 Связка из 10 ударов

Лей Вулонг/Lei Wulong

Прозвище	Супер-полицейский
Место рождения	Гонконг
Боевой стиль	Кун-фу
Возраст	26
Рост/Вес	175 см/65 кг
Группа крови	A
Увлечение	Товары SONY
Работа	Полицейский
Любимое занятие	Ходить в кино

Лей Вулонг — лучший полицейский Гонконга. Недавно был убит его напарник, и Лей полагает, что к этому делу причастен Кадзуя. Он присоединяется к турниру, рассчитывая раскрыть убийство своего напарника.

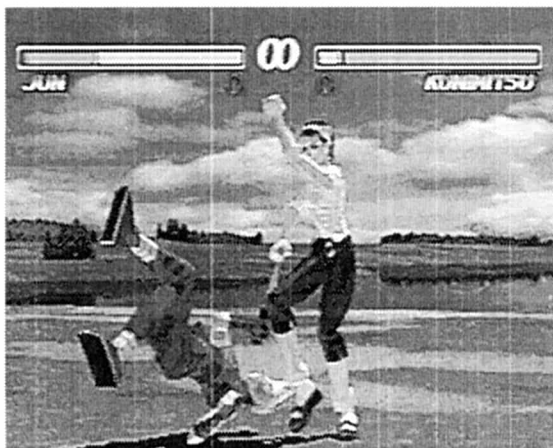
Броски и захваты

- 1+3 Прыгающая птица
- 2+4 Усыпитель
- F, F+1+2 Тайская подножка
- F, F+3+4 Удар коленом
- 1+3 | 2+4 Захват с опрокидыванием (сзади)



Спецприемы и комбинации

- 1, 2 Р, удар кулаком с разворота
1+2 Два удара с разворотом
3, 3 Верхний полумесяц, подсечка с разворотом
4~3 Удар в полете с разворотом, падение
 , 4~3 + удар в полете с разворотом
 , 3~4 + подсечка с падением
3~4 Полумесяц в прыжке
3~4, U, [U], [U] Серия полумесяцев в прыжке
(WS)+4 Передний удар ногой
F, F, F+3 Боковой удар ногой в прыжке
В+3+4 Разворот
- В развороте:*
- 2 Апперкот с разворотом
1 Удар развернутым кулаком
D+1 Подсекающий удар развернутым кулаком
3+4, 3+4, 3+4 Серия задних сальто
D+4, 4 Подсечка с разворотом, удар ногой в прыжке
D+3+4 Быстрое падение на спину
- Лежа:*
- 1 Перекат
D+1 Перекат (на спину)
4~3 Подкат (только после переката со спины)
3+4 Пружина
U Быстрый подъем
3, 4 Подсечка, удар ногой в прыжке
F, N+4, 1, 2, 3, (4 | D+4) Полумесяц с шагом вперед, 2Р, (НК или ЛК)
F+4, 1, 2, 3 | 4 Полумесяц с шагом вперед, 2Р, (ЛК или МК)
D/B, 4, 4 Подсечка, удар ногой в прыжке
4~4, 3, 3 Удар ногой в падении, удары понизу
F, N+2, 1, 2, 1 Каскад ударов руками
F, N+1, 2, 1, 2, (3 | 4) 4Р, (ЛК или МК)
F, N+3, (4 | D+4) Полумесяц, (передний удар или подсечка)
В+1+4, [3], [3], [3], [3], 4 Удар феникса [не блокируется] и/или каскад боковых ударов ногой
D/F+2 Апперкот (начало комбинации)
U/F+4 Удар ногой в прыжке (начало комбинации)
 , F, N, 1, 2, 1, 2, 4 + 4Р, НК (5)
 , 4~4, 3, 3 + удар ногой в падении, удары понизу (4)
 , 1, 2, 1, 3 + Р, два удара рукой с разворотом, НК (4)



У Кунимицу большие нелады с вистибулярным аппаратом.



Победа осталась за Полом.

- 1, 2, 1, 3+4, 2, 1, 4, 1, 2, 3 Связка из 10 ударов
- 1, 2, 1, 3+4, 2, 1, 4, 1, 4, 4 Связка из 10 ударов
- 1, 2, 1, 3+4, 3+4, 3+4, 1, 1, 2 Связка из 10 ударов

Пол Феникс/Paul Phoenix

Прозвище	Уличный боец
Место рождения	США
Боевой стиль	Смесь дзюдо и уличной драки
Возраст	25
Рост/Вес	187 см/81 кг
Группа крови	O
Увлечение	Мотоциклы
Работа	Безработный (подрабатывает телохранителем или уличным бойцом)
Любимое занятие	Есть пиццу

После поражения в первом турнире Пол возвращается домой и немедленно берется за тренировку. Обида придает ему сил; он тренируется усерднее обычного и узнает много нового. Пол вступает в турнир Теккен 2 исключительно ради денег и славы.

Броски и захваты

- 1+3 Бросок через плечо
- 2+4 Захват плеча ногами
- 1+3+В Бросок с перекатом



ЕДИНОБОРСТВА

F, F+1+2	Таран плечом
D/F+1+2	Ударный бросок шихо-нагэ
D/B+1+2	Захват
<i>Захват:</i>	
1, 2, 1, 2, 1	Удары по лежащему
(1+3) (2+4)	Бросок за шею (сзади)

Спецприемы и комбинации

1, 2	Два удара руками
2, 3	P-НК
2, D+3	P-LK
1, 4	P-LK
U/F+3, 4	Двойной удар ногой в прыжке
F, F+4	Сальто
F, F+3, 4, (4 F+4 D+4)	Двойной удар ногой в прыжке, (НК или МК или LK)
D, D/F, F+2	Кулак смерти
(WC)+1	Сокрушитель
(WC)+1, F+2	Сокрушитель, кулак смерти
(WC)+4, 2	Падающий лист
D, D/F+2	Удар локтем
(WC)+2	Сокрушитель (соперник должен лежать на земле)
(WC)+1, 4, 2	Сокрушитель, падающий лист
F, F+2	Выпад локтем
D, D/F, F	Продвижение вперед в приседе
D, D/F+2, 1	Удар локтем, кулак смерти
D, D/F+2, 2	Удар локтем, удар в ноги
D#, D/F+2, 2, (WC)+4, 2	Удар локтем, удар в ноги, падающий лист (4)
V+1+2	Супер-кулак смерти [не блокируется]
V+(1+3) (2+4)	Реверс атаки
D/F+2	Апперкот (начало комбинации)
U/F+4	Удар ногой в прыжке (начало комбинации)
, 1, (WC)+4, 2	+ P, падающий лист (4)
, 1, U/F+3~4	+ P, двойной удар ногой в прыжке (4)
, 1, D, D/F, F+2	+ P, кулак смерти (3)
, F, 1, F, 1~2~3	+ P, 2P, K (4)
, 2~3	+ P, удар с разворота (4)
, (WC)+4, 2	+ падающий лист (3)
1, 2, 3, 2, 1, 2, 1, 4, 2, 1	Связка из 10 ударов
1, 2, 3, 1, 4, 2, 1, 4, 2, 1	Связка из 10 ударов
1, 2, 3, 1, 2	Связка из 5 ударов



Нина Уильямс/Nina Williams

Прозвище	Молчаливый убийца
Место рождения	Ирландия
Боевой стиль	Техника коппо и айкидо
Возраст	20
Рост/Вес	161 см/49 кг
Группа крови	A
Увлечение	Том из «Тома и Джерри», чай с молоком и виски
Работа	Киллер
Любимое занятие	Путешествовать

После неудачной попытки убить Хейхати на первом турнире Нина возвращается домой, в Ирландию. Когда до агентства доносятся слухи о втором турнире, Нине решают дать второй шанс — на этот раз она должна убить Кадзуя. Она вступает в турнир, чтобы расправиться с Кадзую, но на самом деле она мечтает победить в поединке свою сестру.

Броски и захваты

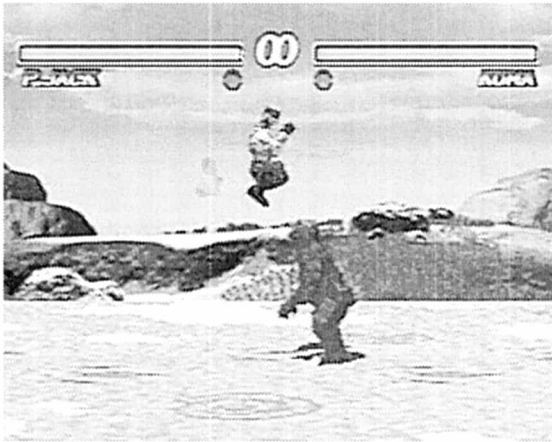
1+3	Бросок с выкручиванием кисти
2+4	Бросок за спину
, 1, 2, 1	+ удар локтем в падении
D, D/F, F+1+2	Захват кисти
D, D/F, F+3+4	Захват ногами
F+1+3	Бросок за шею
D/F, D/F+1	Захват с ударом локтя
(1+3) (2+4)	Перелом рук (сзади)

Спецприемы и комбинации

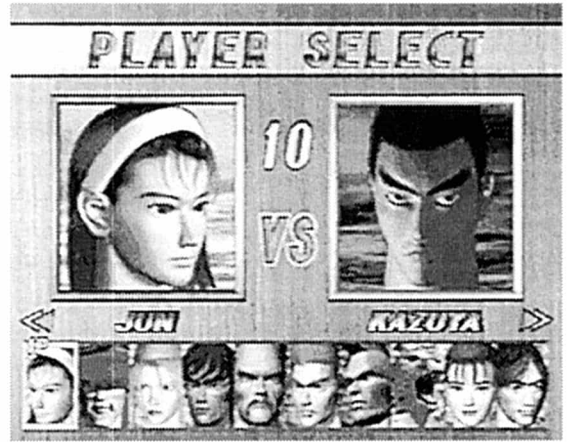
F, F+1+2	Удар двумя руками
F+1+2	Замедленный удар двумя руками
1, 2, F+1+2	2P, удар двумя руками
1, 2, 1, 2, F+1+2	4P, удар двумя руками
F, F+4	Переворот
F, F, F+3	Боковой удар ногой в прыжке (иногда переходит в залом)
V+1	Удар ребром ладони
V+2	Выпад предплечьем
(WS)+4	Пинок в ребра
(WC)+1~(N+4) (D#+1)~N+4	Быстрая связка P-K
(WC)+2~(N+4) (D#+2)~N+4	P-K
4, 3, 2	HK, LK, апперкот



ЕДИНОБОРСТВА



Пи Джек упадет - мало не покажется.



Джун против Кадзюя.

- | | |
|------------------------------------|---|
| 4, 3, 4 | Каскад ударов |
| 4, 3, D+4 | Каскад понизу |
| 3, 4 | 2НК |
| B, N, D, D/B+3 | Удар ногой с разворотом |
| D/B+4, [3] | Удар в голень с падением, [удар вверх с разворотом] |
| 2, 3 | P-НК |
| 2, D+3 | P-LK |
| 2, 4 | Двойной удар |
| 3, 3, 2 | Двойной пинок, апперкот |
| 3, 3, (4 D+4) | Двойной пинок, (НК или LK) |
| D+4, 1 | LK, удар ребром ладони с разворота |
| D+2, 4 | Связка P-K |
| D+3, 2 | LK, апперкот |
| D+3, N+4 | LK, НК |
| D+3, 4 | LK, LK |
| (1 D/F+1), 2, U/F+3 | 2P, удар ногой в прыжке |
| (1 D/F+1), 2, D+3, (2 4) | 2P, LK, (апперкот или НК) |
| (1 D/F+1), 2 | апперкот, P |
| (1 D/F+1), 2, 4 | Тройной удар 1 |
| 1, 2, (3 D+3 4) | Тройной удар 2 |
| (1 D/F+1), 2, 1, 4 | Искра |
| D/F+3, 1, 2 | Вспышка |
| D/F+3, 1, 2, F+1+2 | Нападение |
| D/F+3, 3, 3, (3 4 1 2) | Быстрые удары ногами |



- D/F+3, 2, (3 | D+3 | 4 | 1) Лебедь 1
 D/F+3, 2, 1, 4 Лебедь 2
 D/F+3, 2, D+3, (2 | 4) Лебедь (другой вариант)
 D/F+3, 2, U+3 Порыв ветра
 D/B+1, 2 Боевой лебедь [не блокируется]
 B+(1+4) | (2+3) Реверс атаки
 D/F+2 Апперкот (начало комбинации)
 D/B+4, 3 Удар в голень с падением, удар вверх с разворотом
 (начало комбинации)
 , 1~2, 1~2, 4, 3 + 4P, НК, LK (7)
 , D/B+4, 3 + удар в голень с падением, удар вверх с разворотом (4)
 , D+4, 1, D+4, 1 + LK, удар ребром ладони с разворота, LK, удар ребром ладони с разворота (6)
 , D+4, 1, D+3 + LK, удар ребром ладони с разворота, LK (5)
 , D+3, 4 + LK, НК (4)
 , D+3, 2 + LK, апперкот (4)
 D+3, 2 LK, апперкот (начало комбинации)
 , D+4, 1, F+1~2, 1+2 + LK, удар ребром ладони с разворота, 2P, удар двумя руками (7)
 , D+4, 1, D+4, 1 + LK, удар ребром ладони с разворота, LK, удар ребром ладони с разворота (6)
 , D/B+4, 1 + удар в голень с падением, удар вверх с разворотом (4)
 (1 | D/F+1), 2, 1, 2, 3, 3, 2, 1, 2, 4 Связка из 10 ударов
 (1 | D/F+1), 2, 1, 2, 3, 3, 2, 1, 4, 3 Связка из 10 ударов
 (1 | D/F+1), 2, 1, 2, 4, 3, 4, 2, 4, 3 Связка из 10 ударов

Скрытые персонажи

Кадзуя Мисима/Kazuya Mishima

Прозвище	Безжалостный сын Хейхати Мисима, король Железного кулака
Место рождения	Япония
Боевой стиль	Каратэ школы Мисима
Возраст	26
Рост/Вес	181 см/76 кг
Группа крови	AB
Увлечение	Отцеубийство



Работа

Преступления и организация нелегальных турниров

Любимое занятие

Коллекционирование кроссовок

Кадзуя победил своего отца в первом турнире и возглавил клан Мисима. Он полагал, что Хейхати погиб, однако ходят слухи, что тот жив и здоров. Количество врагов Кадзуя растет день ото дня, поэтому он решил собрать их на турнире (вместе с отцом) и уничтожить всех разом.

Броски и захваты

- 1+3 Двойной удар ногой в голову
- 2+4 Бросок через бедро
- F, F+1+2 Удар головой
- F, F+3+4 Удар коленом
- 1+3 | 2+4 Задний бросок через бедро (сзади)

Спецприемы и комбинации

- 1, 2 2P
- U/F+4, 4 Удар ногой в прыжке, подсечка
- F, N, D, D/F+1 Удар дракона
- F, N, D, D/F+2 Энергетический апперкот
- f, N, d, D/F+4, 4 Адские подсечки
- F, F, F+3 Боковой удар ногой в прыжке
- F, F+3 Рубящий удар ногой сверху
- F+4 Рубящий удар ногой сверху (2 вариант)
- 4~3 Сальто
- (WS), 4, 4 Двойной рубящий удар ногой
- D/F+1, 2 Двойной апперкот
- 1, 2, 2 3P
- 1, 1, 2 3P
- D/F+2 Апперкот (начало комбинации)
- D/F+1, 2 Двойной апперкот (начало комбинации)
- F, N, D, D/F+2 Энергетический апперкот (начало комбинации)
 - , 1, 1~2~2 + P, 3P (5)
 - , 1, 1~2, U/F+4, 4 + P, 2P, удар ногой в прыжке, подсечка (5)
 - , 1, 1~1~2 + P, 3P (5)
 - , 1, (WS)+4~4 + P, двойной рубящий удар ногой (4)
 - , 1, f, N, D, D/F+2 + P, энергетический апперкот (3)
 - , 1, D/F+1, 2 + P, двойной апперкот (4)
- F, F+2, 1, 2, 2, 3, 4, 4, 1, 2, 1 Связка из 10 ударов



Белые крылья Ангела разгоняют удушливый мрак бытия.



Дьявол против Ангела.

Ангел/Angel

Прозвище	Светлая половина
Место рождения	неизвестно
Боевой стиль	Каратэ школы Мисима для ангелов
Возраст	неизвестно
Рост/Вес	? см/? кг
Группа крови	??
Увлечение	неизвестно
Работа	неизвестно
Любимое занятие	неизвестно

Об Ангеле почти ничего не известно. Его боевой стиль поразительно напоминает стиль Кадзуя. Ходят слухи, будто Ангел возник из светлой половины личности Кадзуя, но никто не может точно сказать, почему это существо вступило в турнир.

Броски и захваты

См. описание Кадзуя

Спецприемы и комбинации

См. описание Кадзуя

- 1+2..... Нижний луч [не блокируется]
- 3+4..... Верхний луч [не блокируется]

Дьявол/Devil

Прозвище Темная половина



Место рождения	неизвестно
Боевой стиль	Каратэ школы Мисима для демонов
Возраст	неизвестно
Рост/Вес	? см/? кг
Группа крови	??
Увлечение	неизвестно
Работа	неизвестно
Любимое занятие	неизвестно

О Дьяволе почти ничего не известно. Его боевой стиль поразительно напоминает стиль Кадзуя. Ходят слухи, будто Дьявол возник из темной половины личности Кадзуя, но никто не может точно сказать, почему это существо вступило в турнир.

Броски и захваты

См. описание Кадзуя

Спецприемы и комбинации

См. описание Кадзуя

1+2.....	Нижний луч [не блокируется]
3+4.....	Верхний луч [не блокируется]

Алекс и Роджер/Alex and Roger

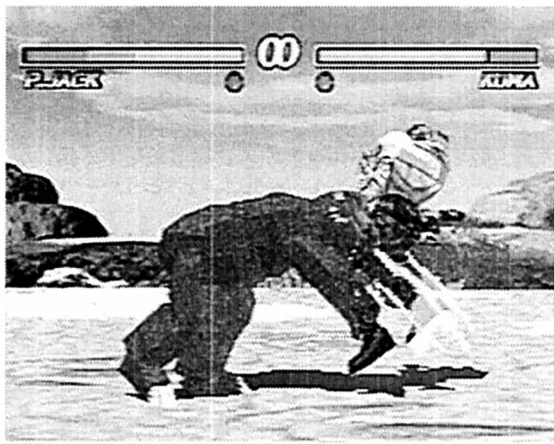
Прозвище	неизвестно
Место рождения	неизвестно
Боевой стиль	неизвестно
Возраст	неизвестно
Рост/Вес	? см/? кг
Группа крови	??
Увлечение	неизвестно
Работа	неизвестно
Любимое занятие	неизвестно

На редкость загадочные существа — кенгуру и динозавр. Говорят, будто появление Джун Кадзама на турнире непосредственно связано с ними. На первый взгляд Алекс и Роджер лишены разума, но это воинственные и очень опасные бойцы, которые стоят друг друга.

У Алекса и Роджера удары совпадают на 100%

Броски и захваты

1+3.....	Удар головой
2+4.....	Подъем с переворотом
D, D/F, F+1.....	Силовой подъем с переворотом ()



Если бы у Пи Джека были бы почки, он уже никогда не смог бы пить пиво.



Джун против Вана.

- D/B, D/B+1+2 Перекид
- D/B, F+1+2 Подъем с переворотом
- F, B, DB, D, DF, F+1 Раскручивание
- D/F+3+4 Захват ногами
- 1+3 | 2+4 Задний бросок через бедро (сзади)

Спецприемы и комбинации

- 1, 2, 1 2Р, апперкот
- D/F+1 Короткий удар кулаком сверху
- D/F+2 Короткий удар в живот
- D+1~(N+2) LP, апперкот
- (WC)+3+4, 4, 4, 4 Нижние пинки
- F, F+2 Средний апперкот
- F, F+1+2 Удар головой в прыжке
- F, F+4 Пинок вперед
- F, F+3+4 Удар двумя ногами
- 3+4 Замедленный удар двумя ногами
- F, F, F+3+4 Усиленный удар двумя ногами
- D#, D/F+2 Взрывной апперкот
- (u/f) | (f, F)+1+2 Удар сложенными лапами
- F, F, N+2 Удар в живот
- (U/B | U | U/F)+2+4 Удар локтем в падении
- U/F+3+4 Удар коленями сверху
- F, N, D, D/F+1 Апперкот
- D/B+3 Подсечка хвостом



ЕДИНОБОРСТВА

D/V+4, [1], 3, 4, [B], 3, 4	Нижний удар лапами, [подкат], удары лапами, [откат]
V+3+4, [1], 3, 4, [B], 3, 4	Удар двумя лапами, [подкат], удары лапами
F, F+1, 2, 1, 2, 1	Удары лапами, удар в подкате
F, N+1	Вертушка
V+1	Звериная мегатонна [не блокируется]

Ван Дзинрей/Wang Jinrey

Прозвище	Сражающийся философ
Место рождения	Китай
Боевой стиль	Син-Ироку-Гокен
Возраст	84
Рост/Вес	165 см/56 кг
Группа крови	B
Увлечение	Прогулки ранним утром
Работа	Выращивание овощей
Любимое занятие	Нет

Ван Дзинрей был старым другом отца Хейхати. Увидев, как плохо Хейхати и Кадзуя обходятся с наследием клана Мисима, Ван решает свергнуть Кадзуя и вернуть честь его родовому имени. Ван и сам участвует в турнире, однако его настоящие надежды возлагаются на Ли Чаолана.

Броски и захваты

1+3	Бросок за шею
2+4	Подножка
D/F+1+3+4	Бросок через голову
D/F, D/F+2+4	Удар локтем в спину (разворачивает соперника)
2, B, 1+2	P, заход за спину, немецкий суплекс
(1+3) (2+4)	Бросок через бедро (сзади)

Спецприемы и комбинации

D, D/F, F+2	Кулак смерти
(1-1, 1) (D/F+1, 1)	Катапульта
4, D+4, (N+4 D+4 1)	K, подсечка, (НК или LK или апперкот)
(WC)+4, (N+4 D+4 1)	Передняя подсечка, (НК или LK или апперкот)
(WS)+4	Небесная пушка
U/F+3+4	Удар коленями сверху
(WS)+2, 1, 1	Апперкот, катапульта



- F, F+1+2 Удар двумя руками
- F+1+2 Замедленный удар двумя руками
- D/F+2, 1 Толчок, сильный удар
- D/F+4 Удар ногой вперед
- D#, D/F+4 Обратная подсечка
- , 3 + удар ногой с выпрыгиванием
- D/F+1+2 Нижний удар двумя руками
- F+2 Выпад вперед
- B, B+1 Энергетический апперкот [не блокируется]
- B+1+2 Энергетический удар [не блокируется]
- B+(1+3) | (2+4) Реверс атаки
- B, B+1 Энергетический апперкот (начало комбинации)
- , D, D/F, F+2, D/F+1+2 + кулак смерти, удар двумя руками (3)
- , (WS)+2, 1, 1, D/F+1+2 + апперкот, катапульта, кулак смерти (5)
- , 4, D+4, 1, D/F+1+2 + удар ногой, подсечка, апперкот, кулак смерти (4)
- , D#, D/F+4, 3, D/F+1+2 + обратная подсечка, удар ногой с выпрыгиванием, кулак смерти (4)
- 4, D+4, 1 Удар ногой, подсечка, апперкот (начало комбинации)
- , (WC)+4, 1, D/F+1+2 + передняя подсечка, апперкот, удар двумя руками (6)
- (WS)2+1, 1 Апперкот, катапульта (начало комбинации)
- , (WC)+4, 1, D/F+1+2 + передняя подсечка, апперкот, удар двумя руками (6)
- 2~1, 1, 2, 3-3, 3, 4, 4, 1 Связка из 10 ударов

Бек Ду Сан/Baek Doo San

Прозвище	Орел-убийца
Место рождения	Корея
Боевой стиль	Тэквондо
Возраст	27
Рост/Вес	180 см/70 кг
Группа крови	0
Увлечение	Избиение соперников
Работа	Наемный боец
Любимое занятие	Летать на дельтаплане

Бек — мастер тэквондо из Кореи. Кадзуя заплатил ему, чтобы Бек заставил Ло снова участвовать в турнире. Бек успешно справился со своей задачей и вступил в турнир, чтобы доказать свое превосходство над всеми бойцами.



Анна против Бека.



Роджер против Брюса.

Броски и захваты

- 1+3 Бросок с обхватом ногами
- 2+4 Бросок через голову
- F, F+2 Укус кобры
- D/V+1+ Подножка
- (1+2) | (3+4) Бросок через бедро (сзади)

Спецприемы и комбинации

- F+2 Удар кулаком с разворота
- 1, 2 2P
- 2, F+2 P, удар кулаком с разворота
- F, N, D, D/F+3 Порыв ветра
- 3, 4, 3 Тройной удар ногой
- 3, 3, 3, (4 | D+4) Бабочка
- 3, 3, 4, 4, 3 Черная вдова
- 3, 3, 4, 4, 4, 3 Богомол
- (WC)+4, 3, 3, (3 | D+3) Каскад ударов с выходом вперед
- (WS)+4, 4, 4, 3 Огненный орел
- D/F+4, 4, 4, 3 Огненный орел (другой вариант)
- (WS)+4, 4, 3 Альбатрос
- D/F+4, 4, 3 Альбатрос (другой вариант)
- (WC)+3, N+3, (3 | D+3) Змея, (НК или LK)
- (WS)+3, 3, 4 Волна
- (WS)+3, 4, 4, 3 Отвлечение
- (WS)+3, 4, 4, 4, 3 Ураган
- F+4, 3 Выпад ногой



- F+4, 4, 3 Тройная угроза
- F, F+3 Рубящий удар ногой
- F, F+4 Удар пяткой (по лежащему сопернику)
- F, F, F+3 Удар ногой в сторону в прыжке
- U/F+3, 4, 3 Орел на охоте
- F+4-4, 3 Тройная угроза
- (U/B | U | U/F), D+4 Полумесяц в прыжке с вращением
- B, B+3, N Фламинго
 - , B | F Передвижение в стойке фламинго
 - , 3 Режущий удар ногой
 - , B+3 Охота фламинго
 - , D+3 LK
 - , 3, 3, 4 Волна
 - , 3, 4, 4, 3 Отвлечение
 - , 3, 4, 4, 4, 3 Ураган
- D/B+3+4 Взрывной удар пяткой [не блокируется]
- 3, 4, 3 Тройной удар ногой (начало комбинации)
 - , F+3, 3, 3, 4 + бабочка (7)
 - , (WC)+3, N+3, 3 + змея (6)
- (WC)+3, N+3, 3 Змея (начало комбинации)
 - , 3, 3, 3, 4 + бабочка (7)
 - , (WC)+3, N+3, 3 + змея (6)
- F, N, D, D/F+3 Порыв ветра
 - , 3, 3, 3, 4 + бабочка (5)
 - , U/F+3, 4, 3 + орел на охоте (4)
 - , D/B+3+4 + взрывной удар пяткой (2)
- 4, 3-3, 4, 3, 3-3, 4, 3, 3 Связка из 10 ударов
- 4-3-4, 3, 3, 3, 3, 4, 3 Связка из 10 ударов
- 4-3-4,3,3,3,3,4,3,(WC)+3,N+3,3... Связка из 13 ударов

Брюс Ирвин/Bruce Irvin

Прозвище	Рука-молот
Место рождения	США
Боевой стиль	Кик-боксинг
Возраст	32
Рост/Вес	190 см/85 кг
Группа крови	A
Увлечение	Огнестрельное оружие
Работа	Солдат личной армии Кадзуя
Любимое занятие	Коллекционировать огнестрельное оружие



Брюс Ирвин — мастер кик-боксинга из США, предводитель личной армии Кадзуя. Он получил ответственное поручение — не дать Лей Вулонгу, полицейскому из Гонконга, добраться до своего босса. Ходят слухи, что Кадзуя причастен к смерти напарника Лей Вулонга, и Лей пытается выяснить, насколько они правдивы.

Броски и захваты

1+3	Удар коленом
2+4	Сокрушитель ребер
(1+3) (2+4)	Бросок назад

Спецприемы и комбинации

F, F+4	Базука
F, F+3	Удар коленом с разворота
F+1+2	Удар локтем с разворота
1+2	Кувалда
B, B, N+3+4, [4]	Заднее сальто, [базука]
D/F+3, 1	Смерч, супер-апперкот
F, F, F+3	Боковой удар ногой в прыжке
D/F+3+4	Средний удар ногой с подшагиванием
D/F+1, 2	Двойной удар в лицо
F+4, 3, 4	Тройной удар ногой
1, 2, 1, 2	4P
3, 3	2K
(WC)+3+4, 3	Двойной боковой удар ногой
F+1, 2, 1	Каскад ударов руками
1, 2, (F N D)+4	2P, (HK или MK или LK)
1, 2, D+4, 3	2P, LK, HK
2, D+4, 3	P, LK, HK
V+4, 3, 4	Тройной удар коленом
V+4, 3, D+4	Двойной удар коленом, LK
3, 2, 1, 4	Пулемет
V+3	Удар ногой вперед
V+3, 4	Удар ногой вперед, удар коленом
V+3, 2	Удар ногой вперед, выпад рукой
1, 4, 3	Южный крест
1, 2, 3	Северное сияние
V+2+3	Боковой удар [не блокируется]
U/F+4	Удар ногой в прыжке (начало комбинации)
D/F+2	Апперкот (начало комбинации)
D/F+1, 2	Двойной удар в лицо (начало комбинации)



- , 1, D/F+3, 1 + P, смерч, супер-апперкот (5)
- , B+4, 3, 4 + тройной удар коленом (5)
- , D/F+3, 1 + смерч, супер-апперкот (4)
- , F+4, 3, 4 + тройной удар ногой (5)
- , 3, 3 + двойной удар ногой (4)
- , B+3, 4 + удар ногой вперед, удар коленом (4)
- , F+1, 2, 1 + каскад ударов руками (4)
- , 1, 2, 1, 2 + 4P (5)
- , (WC)+3+4, 3 + двойной боковой удар ногами (4)
- , D/F+1, 2 + двойной удар в лицо (4)
- F, D, D/F+1+2+4 Удар коленом в захвате
- , 1+2, 1+2, 1+2 + перетаскивание
- , 3, 1+2+3 + удар коленом

Ганрю/Ganryu

Прозвище	Бесстрашный и непоколебимый
Место рождения	Япония
Боевой стиль	Сумо
Возраст	34
Рост/Вес	189 см/125 кг
Группа крови	B
Увлечение	Буридакон
Работа	Телохранитель Кадзуя
Любимое занятие	Азартные игры

Когда-то Ганрю был чемпионом по борьбе сумо, но он потерял этот титул и был вынужден поступить на службу к Кадзуя. В первом турнире он влюбился в Мишель Чанг и вступил в турнир, чтобы на заработанные деньги купить свой собственный борцовский зал, добыть славу и заслужить ее внимание.

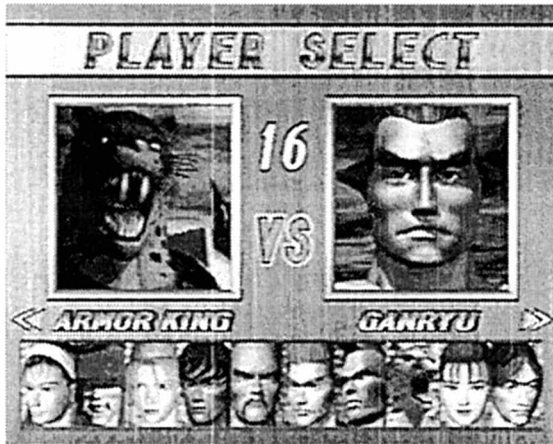
Броски и захваты

- 1+3 Перекид
- 2+4 Бросок через бедро
- F+2+4 Бросок через голову
- F, F+2+3 Удар об землю
- (1+3) | (2+4) Подножка (сзади)

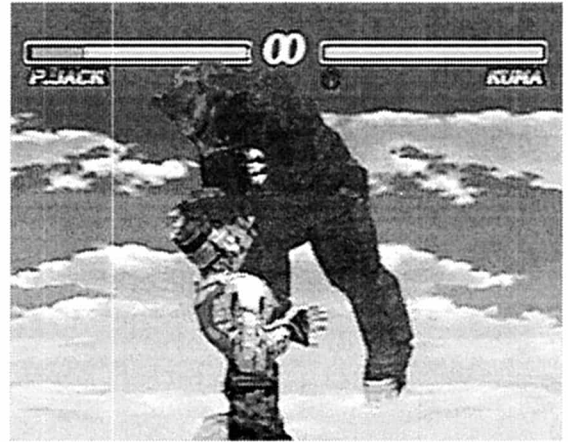
Спецприемы и комбинации

Лежа:

- D+1+2 Пружина



Армор Кинг против Ганрю.



«Я научу тебя летать».

- 3+4 Присед
- , B + кувырок назад
- , F + кувырок вперед
- (WC)+4 Землетрясение
- 1, 1, 1 Связка Ганрю
- 1+2, 1+2 Двойной апперкот, молот
- (WS)+1+2, 1+2 Двойной апперкот, молот
- D/F#+(1, 2, 1) | (2, 1, 2) Каскад апперкотов
- B, D/B, D, D/F+2 Выпад ладонью
- B, D/B, D, D/F+1 Супер-апперкот
- F+1+2 Клещи
- U/F+3+4 Удар задом
- D#, D/F+1, 2, 1, 1 Каскад маховых ударов
- (WC)+2, 2, 2, 2... Танец кабуки (до бесконечности)
- D/F+2+3 Рука грома
- D#+1+2 Подбрасывание
- D#+1, 1, 1, 2, (F | D)+1 Атака сумо (высокое или низкое завершение)
- F+2, 1 Р, удар локтем
- F+1, 2, 1, 2, 1, 2, 1, 2 Дьявольские толчки
- 2, 1, 2, 1, 2, 1, 2, 1 Дьявольские толчки
- D/F+2, 1, 1, 1 Апперкот, дьявольские толчки
- V+1+2 Бег гиганта [не блокируется]
- B, D/B, D, D/F+1 Супер-апперкот (начало комбинации)
- , (WC)+4 + землетрясение (2)
- , B, D/B, D, D/F+2 + выпад ладонью (2)



- , 1+2, 1+2 + двойной апперкот, молот (3)
- , D#, D/F+1, 2, 1 + каскад маховых ударов (4)
- , 2~1, 2~1, 2~1 + дьявольские толчки (6)
- D/F+2 Апперкот (начало комбинации)
- , 2, 1+2, 1+2 + P, двойной апперкот, молот (4)
- , 1+2, 1+2 + двойной апперкот, молот (3)
- , 2, 2~1, 2~1 + P, дьявольский толчок (5)
- , 2~1, 2~1, 2~1 + дьявольский толчок (5)

Кума/Кума

Прозвище	Бешеный медведь
Место рождения	Любимец Хейхати
Боевой стиль	Кума-синкен, стиль Хейхати
Возраст	22-26 (в переводе на человеческий возраст)
Рост/Вес	280 см/210 кг
Группа крови	A
Увлечение	Хейхати и человеческое мясо
Работа	Нет
Любимое занятие	Нет

После того, как распространились слухи о гибели Хейхати, Кума убежал в лес — он справедливо полагал, что от Кадзуя ему не приходится ждать ничего хорошего. В лесу Кума нашел Хейхати и вылечил его. Целый год они вдвоем тренировались и готовились к следующему турниру. На этот раз Кума собирается победить своего старого обидчика Пола Феникса, а заодно и съесть его.

Броски и захваты

- 1+3 Пресс
- 2+4 Медвежья хватка
- F+2+4 Укусы
- V+2+4 Удар головой
- (1+3) | (2+4) Бросок через голову (сзади)

Спецприемы и комбинации

- F+1, 1, 1 Полет в небо
- Лежа:*
- D+1+2 Пружина
- 2, 1, 2 2 удара локтями, апперкот
- 1, 1, 1 Медвежья лапа
- 1+2 Медвежий коготь



ЕДИНОБОРСТВА

(WS)+1+2, 1+2	Двойной апперкот, молот
D/F#+(1, 2, 1) (2, 1, 2)	Медвежий замах
D/F+(1, 2, 1, 2) (2, 1, 2, 1)	Каскад апперкотов
B, D/B, D, D/F+2	Супер-коготь
F+1+2	Клещи
U/F+3+4	Напрыгивание
D#, D/F+1, 2, 1, 1	Каскад маховых ударов
D#, D/F+2, (F D/F D)+1	Короткая атака (завершается Н или М или L)
D#, D/F+1, 2, (F D/F D)+1	Средняя атака (завершается Н или М или L)
D#+1, 1, 1, 2, (F D/F D)+1	Длинная атака (завершается Н или М или L)
3+4	Присед
, B	+ кувырок назад
, F	+ кувырок вперед
, 1, 2, 1, 2	+ полосование когтями
B, F+2+3	Охота на лосося
B+1+2	Смертельный коготь [не блокируется]
B+1+2, F, D/F, D, D/B, B, U/B, U, U/F ..	Катящийся медведь
D+2, 1, 1, 1, 2, 1, 2, 1, 1+2, 1+2	Связка из 10 ударов

Ли Чаолан/Lee Chaolan

Прозвище	Седой демон
Место рождения	Япония
Боевой стиль	Каратэ стиля Мисима и рукопашный бой
Возраст	27
Рост/Вес	178 см/65 кг
Группа крови	A
Увлечение	Курение
Работа	Личный секретарь Кадзуя
Любимое занятие	Летать на дельтапланах и парапланах

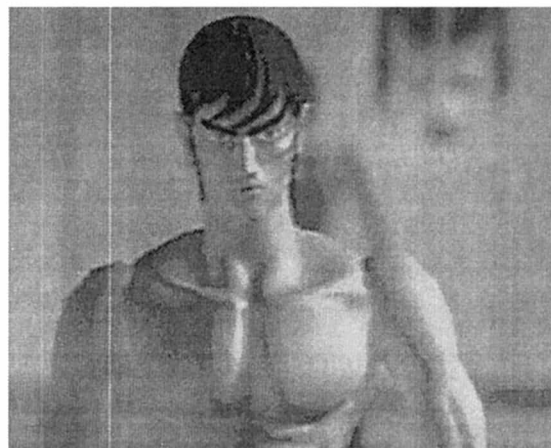
Ли Чаолан когда-то работал на Хейхати, но теперь он служит Кадзуя. Он сохраняет верность своему хозяину, однако втайне Ли рассчитывает победить в турнире и захватить власть над кланом Мисима.

Броски и захваты

1+3	Перелом шеи
2+4	Удар с захватом шеи
F, F+3+4	Удар коленом
(1+3) (2+4)	Захват с опрокидыванием



Дьявол против Ли.



Никогда не поздно потренироваться.

Спецприемы и комбинации

- 2, 2 Двойной удар кулаком
- 1, 2 2P
- D, D/B+4 Молниеносный удар ногой
- D#, (U/B | U | U/F)+4 Сальто
- 4, 3, 4 Удары ногами с вращением
- 1, 1, 1, 1, 1 Каскад ударов руками
- F+2, 2, 2 Кулак дракона
- F+1, [1], [1], [1], 2, 2, 2 Каскад ударов руками и кулак дракона
- D#, (U/B | U | U/F)+3+4 Сальто с падением
- (WC)+3, 3, [3], [3 | F+3] Пинок в голень, НК [НК], МК
- 3, [3], [3 | F+3] НК [НК], МК
- D#, D/F, D/F+3 Подкат
- (N+4)-(U+3) НК, сальто
- (WC)+4, (N+4)-(U+3) LK, НК, сальто
- F, F, N+3+4 Подкат с разбега
- (WC)+4, 4, 4, 4 Пулемет
- (WC)+4, N+4, 3, 4 LK, НК, удар ногой с разворота, круговой удар ногой
- F, F+3 Рубящий удар ногой
- B, B, N+3+4 Заднее сальто
- (WS)+3, 3 Двойной рубящий удар ногой
- F, F, F+3 Серебряное лезвие
- F, F, N+3, 4, (4 | F+4 | D+4) Сокрушитель, (НК или МК или LK)
- (WS)+3, 3, D+3, 3 Бесконечные удары ногами



(WC)+3+4	Серебряный смерч [не блокируется]
D/B+1+2	Серебряный клык [не блокируется]
D/F+2	Апперкот (начало комбинации)
U/F+4	Удар ногой в прыжке (начало комбинации)
D, (U U/F)+4	Сальто (начало комбинации)
, 3, 3, 3	+ ЗНК (4)
, (WC)+4, N+4, 3, 4	+ LK, НК, удар ногой с разворотом, НК (5)
, 4, 3, 4	+ НК, удар ногой с разворотом, НК (4)
, (WC)+3, 3, 3	+ LK, 2НК (4)
, (WS)+3, 3	+ двойной рубящий удар ногой (3)
, 1, 2, 2, 2	+ 4P (5)
D/F+1, 2, 2, 1, 3, 3, 3, 4, 3, 4	Связка из 10 ударов

Бронированный Король/Armor King

Прозвище	Цветок Зла
Место рождения	неизвестно
Боевой стиль	Рестлинг
Возраст	неизвестно
Рост/Вес	193 см/91 кг
Группа крови	неизвестно
Увлечение	Пиво
Работа	Профессиональный рестлинг
Любимое занятие	Вызывать соперников на бой

Когда-то давно во время поединка с Королем Бронированный Король потерял глаз. Его карьера как бойца на этом закончилась, и единственное, чего теперь добивается Бронированный Король — месть. Он вступает в турнир, чтобы победить Короля и доказать всем, что именно он — самый сильный боец.

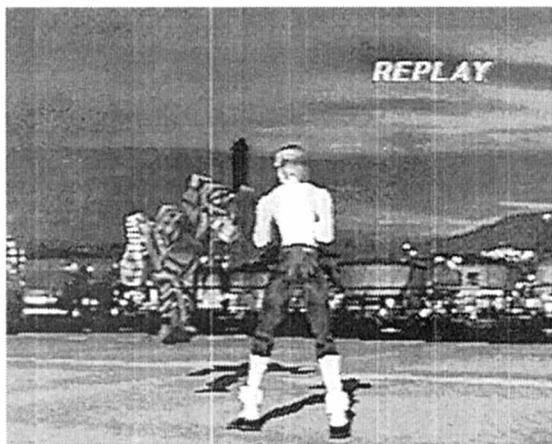
Броски и захваты

1+3	Удар об колено
2+4	Суплекс
D/B, D/B+1+2	Перекид
F, B, DB, D, D/F, F+1	Раскручивание
B, D/B, D, D/F, F+1	Подъемный кран
D/F+3+4	Захват ногами
2+4, d, d, D+1+2	Подъем с переворотом
D/B, F+1+2	Силовой подъем с переворотом
(1+3) (2+4)	Опрокидывание (сзади)



Спецприемы и комбинации

1, 2, 1	2P, апперкот
2, 1	P, апперкот
(WC)+3+4, 4, 4, 4	Нижние пинки
F, F+2	Средний апперкот
F+1+2	Молот [не блокируется]
F, F+1+2	Удар головой в прыжке
F, F+4	Пинок вперед
F, F+3+4	Удар двумя ногами
3+4	Замедленный удар двумя ногами
F, F, F+3+4	Усиленный удар двумя ногами
D, D/F+2	Взрывной апперкот
U/F+1+2	Удар сложенными руками
(WC)+1+2	Короткий удар локтем в падении
D+1~(N+2)	LP, апперкот
(U/B U U/F)+2+4	Удар локтем падении
(U U/F), N+1+2	Удар сложенными руками в прыжке
D+1~(N+2)	LP, апперкот
F, F, N+2	Удар в живот
(U/F U), N+3+4, 4, 4	Нижние пинки после прыжка
U/F+3+4	Удар коленями сверху
(WC)+1, N+2	LP, апперкот
U/F+1+2, D	Супер-удар сложенными руками [не блокируется]
(U/F U), N+1+2, D	Супер-удар сложенными руками в прыжке [не блокируется]
(U/F U), N+1+4	Напрыгивание [не блокируется]
F, N, D, D/D+2	Черный удар
F, N, D, D/F+1	Темный удар
V+1+4	Стрела
F+1+4	Удар плечом
F, N, D, D/F+2	Черный удар (начало комбинации)
, 1~2~1, D+3+4	+ 3P, нижние пинки (4)
, 1~2, D+3+4, 4, 4, 4	+ 2P, нижние пинки (5)
, 1, 1~2, F, F, N+2	+ P, 2P, LP (5)
, 1, F, N, D, D/F+2	+ P, черный удар (3)
, 1~2~1, F, F, N+2	+ 3P, LP (5)
1, 2, 1, 1, 2, 4, 4, 4, 1, 3	Связка из 10 ударов
F+2, 1, 1, 2, 4, 4, 4, 1, 3	Связка из 9 ударов



Все на сбор металлома!



Они жили долго и счастливо и умерли в один день.

Кунимицу/Kunimitsu

Прозвище	Куноити (женщина-ниндзя)
Место рождения	неизвестно
Боевой стиль	Ниндзюцу школы Мандзи
Возраст	неизвестно
Рост/Вес	173 см/58 кг
Группа крови	O
Увлечение	Кинжалы
Работа	Профессиональный вор
Любимое занятие	Строить модели машин

Мало что известно об этой загадочной особе; даже ее имя — всего лишь название ее любимого оружия. Ходят слухи, что Кунимицу вступила в турнир только для того, чтобы победить Ёсамицу и завладеть его легендарным мечом.

Броски и захваты

1+3.....	Пресс
D/V+1+3.....	Бросок через бедро
2+4.....	Удар в челюсть
(1+3) (2+4).....	Бросок через спину (сзади)

Спецприемы и комбинации

F+2.....	Удар тыльной стороной руки (разворачивает противника)
----------	---



F, F+3+4, [1+2]	Начало пружины, [пружина]
B+1, 1, 1, 1, 1	Удары рукоятью кинжала с вращением
D/B+3, [3], [3], [3], 3 F+4	Подсечка[подсечки], подсечка или удар ногой
4, 4, 4	ЗНК
U/F+3+4	Удар в прыжке с переворотом
F, F+4	Удар коленом в прыжке
3, [4]	Молниеносный удар[-ы]
D#, D/F+3	Подсечка
2, (3 D+3)	Удар рукой (НК или LK)
D/B+2	Выпад кинжалом [не блокируется]
B+2	Удар кинжала [не блокируется]
F, F, N+2	Рывок [не блокируется]
D/F+2	Апперкот (начало комбинации)
, F, 1, F, 2~3	+ P, P, удар ногой с разворота (4)
, F, 1, F, F+4, F, D/B+1	+ P, удар коленом в прыжке, выпад кинжалом (4)
, F, 1, B+1~1, D/B+ 3~3~3	+ P, удары рукоятью кинжала с вращением, удары ногами (5)
1~2, 1, 4~4, 4, 1, 2, 3, 2	Связка из 10 ударов

Джек-прототип/Prototype Jack

Прозвище	Механическое чудовище
Место рождения	Россия
Боевой стиль	Грубая сила
Возраст	7
Рост/Вес	235 см/185 кг
Группа крови	Бензин
Увлечение	Уничтожение и разрушение
Работа	Нет
Любимое занятие	Ввод информации в память

После того, как стало известно об измене Джека-2, было решено уничтожить беглого робота. Эту миссию доверили Джеку-прототипу. Он вступает в турнир, чтобы расправиться с Джеком-2 и доказать превосходство своей конструкции.

Броски и захваты

1+3	Адский пресс
2+4	Захват рукой
, B, D/B, D, D/F+2	+ атомный удар рукой
1+3 2+4	Бросок над головой



D/B+2+3 Удар об землю
 (1+3) | (2+4) Бросок назад

Спецприемы и комбинации

Лежа:

D+1+2 Пружина
 1, 1, 1 Тройной молот
 2, 1, 2 Р, удар локтем, апперкот
 3+4 Пикирующий бомбардировщик
 D/B+1, 1, 1, 2 Рука-пулемет
 1+2, 1+2 Двойной молот, двойной апперкот
 D#, D/F+(1, 2, 1) | (2, 1, 2) Каскад ударов руками
 B, D/B, D, D/F+2 Атомный удар кулаком
 D#, D/F+1, 2, 1, 1 Дикий замах, удар кулаком
 (F, F+1+2) | (F+1+2) Силовые клещи
 (WS)+1+2, 1+2 Двойной апперкот, двойной молот
 U/F+3+4 Напрыгивание
 (WC)+3+4 Присед

Сидя:

B + кувырок назад
 F + кувырок вперед
 (1, 2, 1, 2) | (2, 1, 2, 1) + пропеллер
 B, D/B, D, D/F+1 Взрыватель
 (WC)+1, 2 Взрывной каскад
 B, D/B, D, D/F, F [1-5 раз] +1 Удар с раскруткой (не блокируется после 3 раскруток)
 F+3+4 Торпеда
 D/F+(1, 2, 1, 2) | (2, 1, 2, 1) Каскад апперкотов
 F+1+4 Энергетический выход [не блокируется]
 D#, D/F, 2, (F | D/F | D)+1 Короткий каскад (НР или МР или LP)
 D#, D/F, 1, 2, (F | D/F | D)+1 Средний каскад (НР или МР или LP)
 D#+1, 1, 1, 2, (F | D/F | D)+1 Длинный каскад (НР или МР или LP)
 D+2, 1, 1, 1, 2, 1, 2, 1, 1+2, 1+2 Связка из 10 ударов

Анна Уильямс/Anna Williams

Прозвище	Красная молния
Место рождения	Ирландия
Боевой стиль	Техника коппо и айкидо
Возраст	20



Рост/Вес	161 см/49 кг
Группа крови	A
Увлечение	Том из «Тома и Джерри», кофе-эспрессо, красное вино
Работа	Студент
Любимое занятие	Путешествовать



Первый бой. А сколько их впереди!

Анна — сестра Нины Уильямс. Клан Мисима нанял ее для того, чтобы она остановила Нину в ее попытках убить Кадзуя. Между двумя сестрами существует давнее соперничество, но его истинная причина неизвестна никому.

Броски и захваты

1+3	Бросок с выкручиванием кисти
2+4	Бросок за спину
F+1+3	Бросок за шею
D/F, D/F+1	Захват с ударом локтя
D, D/F, F+1+2	Захват кисти
(1+3) (2+4)	Перелом рук (сзади)

Спецприемы и комбинации

F, F+1+2	Удар двумя руками
F+1+2	Замедленный удар двумя руками
F, F+4	Переворот
D#, D/F+2	Холодное лезвие
D#, F+2	Выпад правой рукой
D#, F+1	Удар кошки
F, F, F+3	Боковой удар ногой в прыжке
1, 2, 4	Тройной удар
D#, (U/B U U/F)+4	Сальто
V+1, 1, 1	Тройной разрез
(WC)+1-(N+4) (D#+1)-N+4	Пинок в ребра 1
(WC)+2-(N+4) (D#+2)-N+4	Пинок в ребра 2
4, 3, 2	НК, ЛК, апперкот
2, 3	Р-К
2, 4	Двойной удар
2, 1, 4	2Р, ЛК
3, 4	Двойной удар в голову



ЕДИНОБОРСТВА

- 1, 4 Р, удар по нижнему уровню
(2, D+3) | (1, 4) Р-LK
(WC)+3, 2 LK, апперкот
(WC)+4, 1 LK, удар ребром ладони
(WC)+3, 4 LK, НК
D+3, 2 LK, апперкот
(1 | D/F+1), 2, 1, 4 ЗР, подсечка
(1 | D/F+1), 2, 4 Апперкот, Р, НК
D/F+3, 1, 2 Вспышка
D/F+3, 3, 3, (4 | 1, 2) Быстрые пинки
D/F+3, 2, (3 | D+3 | 4 | 1) Лебедь 1
D/F+3, 2, 1, 4 Лебедь 2
U/F+4, 3, 4 Охота лебедя
(WC)+1+2 Клещи [не блокируется]
D/B+1+2 Боевой лебедь [не блокируется]
B+(1+4) | (2+3) Реверс атаки
D/F+2 Апперкот (начало комбинации)
D, U/F+4 Сальто (начало комбинации)
 , 3, 4, D#, D/F+2 + двойной удар в голову, холодное лезвие (4)
 , (WC)+3, 4, D#, D/F+2 + LK, НК, холодное лезвие (4)
 , (WC)+3, 2, D#, D/F+2 + LK, апперкот, холодное лезвие (4)
 , 1, (WC)+3, 4 + Р, LK, НК (4)
 , 1, (WC)+3, 2 + Р, LK, апперкот (4)
 , (WC)+4, 1, D#, D/F+2 + LK, удар ребром ладони, холодное лезвие (4)
 , 1-2, D#, D/F+2 + 2Р, холодное лезвие (4)
 , 1-2, 1-2, 3 + 4Р, НК (5)
 , U/F+3 + удар ногой в прыжке с разворотом (2)
 , (WC)+3,2,(WC)+3,4,D#,D/F+2 .. + К, Р, 2К, холодное лезвие (5)
 , (WC)+3,2,(WC)+4,1,D#,D/F+2 ... +К, Р, К, Р, холодное лезвие (5)
(1 | D/F+1), 2, 1, 2, 3, 3, 2, 1, 2, 4 Связка из 10 ударов.



ДИНАМИЧЕСКАЯ ТАКТИКА

Есть игры, которые заставят вас слегка помучиться, если вы попытаетесь определить их жанровую принадлежность. К какому жанру, например, отнести игру, герои которой свободно перемещаются по игровому миру, стреляя друг в друга из помповых ружей, автоматов, базук, кидаясь гранатами и расставляя мины? Казалось бы, перед вами очередная аркадная «крошилка». Но нет — игра разбита на ходы: герои совершают свои действия по очереди, пока действует один, все остальные бездействуют, и вам приходится не просто стрелять направо-налево, а четко обдумывать и планировать свои действия. Может быть, отнести ее к жанру стратегии? Но, с другой стороны, какая же это стратегия — где многочисленные меню, где экономические военные заводы, где неисчислимые армии? Поэтому не остается ничего иного, кроме как отнести эту игру к экзотическому жанру динамической тактики. В этом выпуске нашей СУПЕРэнциклопедии мы поместили описание всего лишь одной, но замечательной игры, относящейся к этому жанру, а именно Worms. Название этой игры переводится как «Червяки». Казалось бы, сложно найти более невоинственное и безобидное существо, чем обычный червячок. Но героями этой игры стали настолько необычные червячки, что им могут позавидовать даже подземные монстры из фильма «Дрожь Земли». Вам предстоит взять на себя командование небольшим отрядом, состоящим из четырех червяков-солдат, червяков-убийц, червяков-спецназовцев. Они в совершенстве владеют всеми видами огнестрельного оружия, навыками ниндзюцу, а также массой гражданских специальностей. В отечественной армии есть поговорка про двух солдат из стройбата, которые заменяют экскаватор, но команда из четырех червяков в этой игре заменяет собой подразделение спецназа, десантно-штурмовую группу, инженерный батальон, военно-строительный отряд и эскадрилью бомбардировщиков.

Суть игры предельно проста: на изрезанном причудливом ландшафте, который для каждого поединка генерируется компьютером заново, компьютер произвольным образом расставляет ваших и вражеских червяков. Когда ход переходит к члену вашей команды, вы должны нанести максимальный ущерб червякам противника. Выигрывает единственная уцелевшая команда, в которой остался хотя бы один, пусть еле живой, червяк. Казалось бы, все просто, но дело в том, что червяки владеют широчайшим ассортиментом оружия — от обычного кулака (да, да, не удивляйтесь, червяки в этой игре с крепкими кулаками) до помощи дружелюбно настроенных стратегических бомбардировщиков, к тому же они умеют строить укрытия, рыть землю и многое-многое другое. Перед вами открываются широчайшие возможности для выбора тактики сражения. В нашем описании мы



приводим исчерпывающие рекомендации о том, как использовать богатый арсенал, которым наделили червяков создатели игры, раскрываем все хитрости и тонкости науки побеждать. В отличие от первоначальной версии этой игры, появившейся на IBM, версия «Червяков» на Sony предназначена, в основном, для игры с живыми соперниками. В этом нет ничего удивительного — именно в игре большой компанией раскрываются все достоинства данной игры.



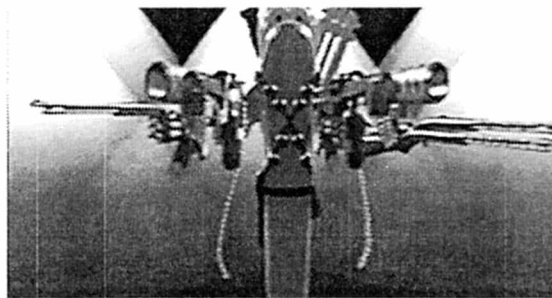
У многих эта игра вызовет приятные ностальгические воспоминания о временах, когда в компьютерных играх главным были не «навороченные» ролики трехмерной графики, а прежде всего — игровой интерес, *gameplay*. Например, в свое время была на PC такая замечательная игра — *Tank Wars*. Перед вами был рельеф местности — изломанный, изрезанный, и на этом рельефе компьютер расставлял ваши танки. Вы выбирали угол наклона орудия, силу выстрела и вид боеприпасов и старались уничтожить своих соперников. Если заменить танки, лишённые мобильности, на симпатичных юрких червячков-милитаристов, мастерски владеющих самыми разными видами оружия (от самонаводящихся ракет до рукопашного боя), и добавить яркую современную графику, то получится *Worms* — великолепная игра, где даже стрельба из базуки может вызвать только улыбку, пусть даже и слегка кровожадную. Одним словом, перед вами — взрывоопасный коктейль из *Tank Wars*, *Canon Fodder* и *Lemmings*.

Игра, несомненно, порадует разнообразием игровых ситуаций — рельеф генерируется компьютером и ни разу не повторяется. Подчиненные вам червяки (а их в вашем распоряжении целых четыре штуки) тоже оказываются в самых неожиданных местах, кроме того, они перемешаны с червяками противника. У каждого червяка есть запас здоровья, но этот запас становится равен нулю, если червяк упал в воду (пловцы из червяков, как известно, никудышные) или беднягу выбросили за край экрана. Червяки могут передвигаться и прыгать, но им постоянно грозит опасность нарваться на мину — неожиданный взрыв мины, незамеченной вовремя, может спутать все планы.

Перед началом игры вы можете настроить множество параметров, в том числе выбрать, как будут выглядеть могильные камни на месте гибели ваших бойцов. Вы можете ограничить время, отведенное на размышления, отключить тот или иной, особенно смертоносный, вид оружия или лишить возможности пользоваться тем или иным полезным навыком. Не забудьте также присвоить членам вашей команды благозвучные или, наоборот, устрашающие имена. Так, одна из компьютерных команд названа по именам... «ливерпульской четверки»!

В распоряжении суперчервячков огромный арсенал средств как массового, так и индивидуального уничтожения: узи, винтовки, базуки, гранаты, динамит, самонаводящиеся ракеты, помощь бомбардировщиков, настроенных весьма дружелюбно... всего и не перечислишь. Когда вы стреляете или запускаете ракеты, приходится учитывать силу и направление ветра и выбирать мощность выстрела, точь-в-точь как в старых добрых «Танковых Войнах».

Кроме того, ваши червяки по обилию гражданских специальностей ничуть не уступают мирным трудолюбивым леммингам — они могут копать землю в любом направлении,



Кошмар рыбакова.



пользоваться веревками, возводить конструкции из арматуры, не говоря уже о возможности телепортироваться.

Играть в Worms можно и в одиночку, но, конечно, лучше играть вдвоем, а еще лучше втроем или вчетвером, а можно и вообще шестнадцатером! Из версии этой игры для Sony PSX убрали набор сценариев, предназначенный для игры в одиночку (все равно в них почти никто не играет), и Worms превратилась чисто в командную игру. Когда играют несколько человек, в игре появляются элементы дипломатии — можно заключать союзы и вероломно их нарушать. Накал страстей порой достигает предела, от компьютера доносятся истошные крики и взрывы эмоций.

Решать боевую задачу можно по-разному: кинуть гранату так, чтобы взрывной волной сразу несколько противников сбросило в воду; правильно рассчитать силу выстрела из базуки; успеть удрать подальше после того, как вы бросили под ноги врагу динамитную шашку; выбрать удачное место для бомбардировки с воздуха; загнать противника на мины — вас ждет небывалое разнообразие тактических решений.

Порой в игре встречаются совсем уж забавные ситуации, например, вы стреляете в одного вражеского червяка, совершенно случайно попадаете в совсем другого, он, получив повреждения, падает на третьего, вместе они натываются на мину, взрывная волна заставляет рвануть следующую мину, расположенную рядом с четвертым, он погибает и взрывается, а взрывом убивает пятого. Вам остается только ошарашенно смотреть на бойню, развернувшуюся на экране телевизора.

Интересные ситуации, поминутно возникающие в этой игре, можно описывать бесконечно, но какой в этом смысл? Не лучше ли попробовать сразиться в Worms самому?

Управление. Часть 1

Управление в меню

- ↑, ↓, → перемещение курсора по пунктам меню. Ввод имен, названий и кодов — при помощи этих клавиш вы перебираете буквы и цифры.
- ⊗ выбор нужного пункта меню. При наборе имен, кодов и т. п. — выбор нужной буквы.

Управление в игре

- START, SELECT пауза, меню выбора оружия.
 - L1, R1 выбор задержки/отскока для гранат.
 - ↑, ↓ выбор угла наводки оружия.
 - ←, → движение червяка в выбранном направлении.
- Эти клавиши остаются неизменными во всех трех вариантах расстановки клавиш.



Вариант А

- огонь,
- масштабирование экрана;
в сочетании со стрелками — перемещение игрового экрана в направлении, необходимом вам,
- прыжок.

Вариант В

- огонь,
- масштабирование и перемещение экрана,
- прыжок.

Вариант С

- огонь,
- масштабирование и перемещение экрана,
- прыжок.

Подробнее о назначении некоторых клавиш управления см. «Управление. Часть 2».



Не стреляйте в снеговика, все равно он растает весной.

Main Menu (Главное меню)

Play Game

Начать игру.

Team Entry

Создать свою собственную команду червяков — ввести имена и параметры членов новой команды.

Worm Options

Долгая настройка очень многочисленных параметров игры.

Worm Rankings

Рейтинг лучших червяков и команд — самые жестокие и непобедимые.



Главное меню игры.

Credits

Информация о тех, кто создавал эту замечательную игру.

Ну, а теперь обо всем в подробностях и в нужном порядке.

Team Entry (Введение команды)

Каждый, кто считает себя профессионалом в этой игре, имеет свою команду червячков, всячески о ней заботится, и из маленьких фигурок на экране монитора червячки превращаются во вполне живых существ со своими характерами, достоинствами и недостатками. Дело порой заходит столь далеко, что некоторые игроки отмечают дни рождения своих червячков. Игра же, в свою очередь, заботливо ведет как статистику по командам, выстраивая их согласно рейтингу, так и по отдельным червячкам, отмечая их заслуги на поле боя. Любой уважающий себя профессионал преследует цель не только оказаться победителем в жарком бою, но и о том, чтобы любимых червячков не обделили призовыми очками.

Именно это меню поможет вам создать свою первую команду. Разумеется, вы можете и не создавать никакой команды — игра изначально предлагает несколько команд, подготовленных заранее (чего стоит, например, команда, где червячки названы по именам «битлов», или команда Topdogs, где вы играете за самых знаменитых собак мира), но, на наш взгляд, куда интересней создать свою собственную команду. Вы можете присвоить червячкам имена, наиболее соответствующие вашим вкусам. Один из наших знакомых обозвал членов своей команды именами руководителей Третьего Рейха, в команде другого нашего знакомого играют: Mozart, Bach, Shubert и List, а в команде третьего — Killer, Devastator, Smasher и Death. Все зависит только от вашего воображения.

⊕ *Будьте предельно внимательны — компьютер запоминает команды, введенные вами, только при наличии memory card.*

Количество команд в игре ограничено (16), нельзя создавать их до бесконечности. Выбирая при помощи курсора **Next** и **Last**, вы можете перелистывать все возможные команды.

Не повредит, пожалуйста, любимые команды друзей игроков, они (игроки, разумеется) не простят вам такого кощунства. Лучше выберите пустое место, а если такового не обнаружится, то или одну из команд компьютера, или команду, насчет которой вы железно уверены, что она больше никому не нужна.

Теперь наведите курсор на надпись **Clear**, при этом вся информация о команде сотрется. Если не сделать этого, игра подумает, что вы не создаете команду заново, а просто меняете уже имеющуюся — да, кстати, можно сделать и так (очки, набранные старой командой, сохраняются).



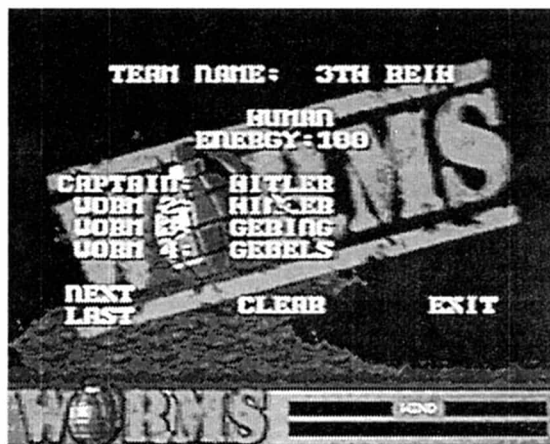
Team Name — у команды должно быть имя и, зайдя сюда, вы присваиваете новой команде название. Просто выберите этот пункт курсором и наберите имя, придуманное вами. Нажав после этого (X), вы приступаете к задаче имен отдельным червякам.

Captain — введите имя главного червяка-капитана.

Worm 2 — введите имя второго червяка.

Worm 3 — введите имя третьего члена вашей команды.

Worm 4 — введите имя последнего, четвертого червяка.



Червяки не должны умирать безмянными.

Теперь сделайте выбор Human\CPU:

Human — вы подтверждаете, что за эту команду будет играть человек — т. е., вы.

CPU — а это означает, что за эту команду играет компьютер (иногда приходится создавать команды и для компьютера).

CPU Poor — компьютер будет играть как начинающий, постоянно делая глупые ошибки (дословно переводится как «бедненький компьютер»).

CPU OK — средний уровень игры, ничего сверхвыдающегося, но и не откровенное подыгрывание.

CPU Good — название говорит само за себя — компьютер играет как бог, способен посылать снаряды точно в ваших червяков по самым невообразимым траекториям.

Energy — вам предстоит решить, насколько живучи будут ваши червяки. Этот пункт позволяет выбрать, сколько здоровья будет у червяков вашей команды. По умолчанию, здоровье = 100 единиц. Если играете по-настоящему профессионально, то можете дать фору этим без пяти минут покойникам, сбросив здоровье до 75, а если вы играете по принципу — «не до жиру, быть бы живу», можете обеспечить себе целый вагон здоровья — до 500 единиц. Впрочем, можете и поэкспериментировать — увеличить в несколько раз здоровье абсолютно всем игрокам. Worms, вообще, может стать обширным испытательным полигоном — было бы желание.

Exit — вернуться в главное меню.

Итак, команда вами создана и рвется в бой. Хотя мы еще не коснулись многих пунктов настроечного меню, но на этом этапе они мало что нам скажут. Попробуем пойти навстречу вашей команде и сразу ринуться в бой.

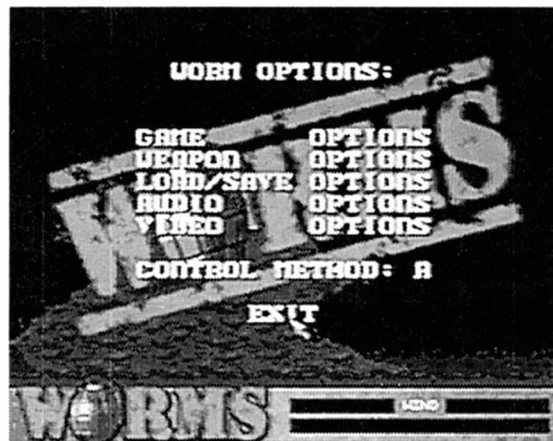


Play Game (Начать игру)

Вы оказываетесь в списке, состоящем из названий команд.

Up/Down — выбирая эти пункты, вы можете переключаться между двумя страницами списка команд. При помощи **EXIT** вы можете в любой момент вернуться в главное меню.

Все команды, которые вы видите в списке, расставлены в порядке «крутости». Заветная мечта каждого игрока в Worms — увидеть свою команду в верхней строке этой таблицы на компьютере, где играют все его друзья — такие же закоренелые «вормеры». Естественно, у вас не может не возникнуть закономерный вопрос — что это за странные числа находятся в таблице, чуть справа от названий команд.



Настроечное меню игры.

На основе всех этих данных программа по каким-то своим электронным критериям определяет крутизну команд (и очень редко ошибается).

Столбец P (played) — сколько игр сыграно данной командой.

Столбец W (won) — сколько из них было выиграно.

Столбец F (for) — сколько червяков было убито этой командой за весь отчетный период.

Столбец A (against) — сколько раз умирали на поле боя «свои» червяки.

Столбец D — разница между двумя последними параметрами.

На основе всех этих данных программа по каким-то своим электронным критериям определяет крутизну команд (и очень редко ошибается).

Выбирая при помощи курсора названия команд, вы можете выделить некоторые из них, но не меньше двух команд — ведь вам предстоит междоусобные разборки, а для участия в них необходимы, как минимум, две враждующих стороны. Правда, больше четырех команд вы также выделить не сможете.

Команды, выделенные вами, сойдутся в жарком поединке, где победитель может быть только один, и никак не больше. Вы можете выбрать все компьютерные команды, чтобы полюбоваться чем-то вроде демо-ролика, или учинить бойню только среди своих друзей, бойню, в которой компьютеру абсолютно нечего делать, а может, наоборот, вдвоем или втроем с друзьями одолеть компьютер — как видите, возможностей более, чем достаточно.

Friendly/League — если вы выберете Friendly (дружеский матч), игра пройдет без занесения результатов в какие бы то ни было таблицы, используйте этот режим для тренировок или изучения новых боевых приемов и стратегий.

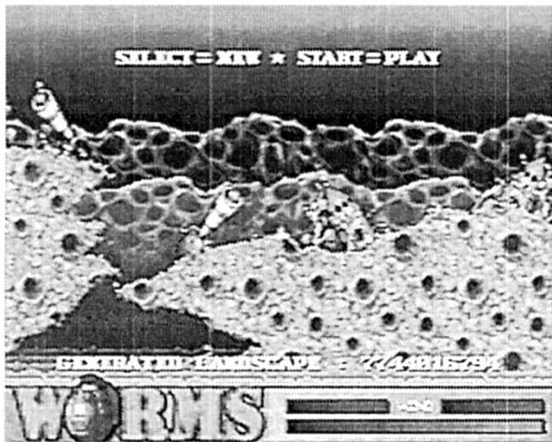
Если вам по душе League — наоборот, готовьтесь сражаться до последнего. Все ваши промахи могут быть использованы против вас! Вам, наверняка, не так уж хочется катиться в таблице лучших на несколько строчек вниз!

Start — и вот команды, наконец, выбраны, можно смело вступать в бой.

Игра представляет собой серию раундов, в каждом из которых все команды сражаются друг с другом, но победителем оказывается лишь одна. Победителем становится имен-



но та команда, которая первой получает две победы в раундах. (Это количество раундов выставлено по умолчанию, вообще, можно выставить сколько хотите). В турнирной таблице идут зачеты только выигранных игр, выигранные раунды, увы, не в счет. Любая команда, выигравшая хотя бы один раунд, обретает реальные шансы на победу (еще один рывок, еще одна попытка!). Как правило, команды, пока что не одержавшие побед, объединяют усилия в борьбе с такими лидерами.



Выбери декорации для кровавого представления.

Игровые ландшафты

После старта на экране будут возникать различные виды ландшафтов — полей сражений, но ненадолго — всего на десять секунд каждый. Если будущее поле битвы вас устраивает, можете начинать военные действия либо дождавшись, когда же истекнут томительные десять секунд, либо нажав на **START**. Если же наоборот, поле битвы чем-то не понравилось, нажмите на **SELECT**, и будет сгенерировано новое. Вы можете выбрать и уже заранее известный ландшафт, нажав на **X** и введя при помощи клавиш **↑/↓**, **→**, **X** код, так что, если у вас есть любимое поле боя, ничто не помешает вам сражаться именно на нем.

Коды ландшафтов заслуживают отдельного комментария — хотя ландшафты собираются и случайным образом при помощи хитрого алгоритма, но набор деталей (кусков будущего рельефа) не бесконечен и, введенный вами, ЛЮБОЙ буквенно-цифровой код становится своеобразным «зернышком», из которого произрастает ландшафт — компьютер использует вашу комбинацию в качестве базового значения для генератора псевдослучайных чисел, и каждому символу кода соответствует какая-то часть рельефа. Вы можете вводить этот код сколько угодно и рельеф всегда будет один и тот же! Если вы обратите внимание, каждый раз, когда компьютер создает новый уровень, он всегда показывает его код (состоящий, правда, из одних цифр). На самом деле, генератор случайных чисел создает сначала любое случайное число, а оно затем уже используется как «зерно» — программа на его основе лепит из набора запчастей новый уровень. Поэтому вы можете записать число, если уровень вам понравился, и использовать его снова и снова. Вы можете также обмениваться уровнями с друзьями. В конце описания, в приложении, мы приведем для вас несколько любопытных кодов уровней. Конечно, рельеф занимает не весь экран — есть и открытый воздух (это настоящие червяки живут, в основном, под землей, а наши червячки не прочь побегать и на открытой местности). Обычно местность, на ко-

торой разворачивается сражение, превышает размеры экрана монитора, и вы можете сдвигать свое окошко при помощи одной из клавиш (см. «Управление»). В самой нижней части экрана, как правило, плещется вода (кислота, бульон, сироп, раскаленная лава). Червяки не умеют плавать не то что в лаве или кислоте, но и в обычной воде (а вода у них, наверное, еще и ассоциируется с рыбалкой), и падение в любую жидкость означает для червяка немедленную смерть.

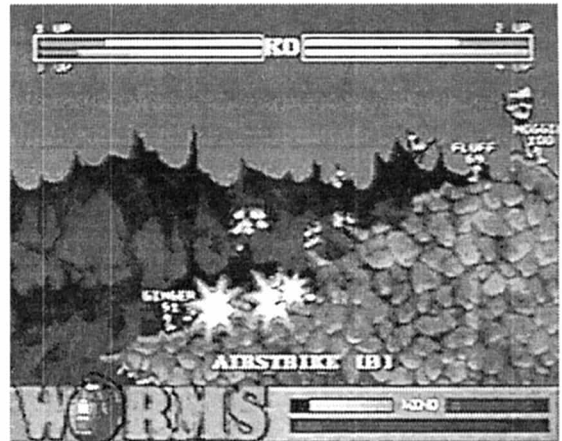
Сверху раскинулось воздушное пространство — оно ничем не ограничено, простирается ввысь, наверное, до бесконечности, так что можно не волноваться за судьбу пущенных вертикально вверх гранат и ракет — они обязательно вернуться обратно (если не вылетят за боковые пределы экрана). Весь грунт и все элементы рельефа (снеговики, елки, виселицы, конфеты и т.п.) представляют из себя непреодолимые препятствия. Причем, эти детали рельефа имеют одну странную особенность: если вы разрушите, скажем, основание виселицы, верхняя часть ни при каких обстоятельствах не обрушится на землю, а середина моста, оставшись без контакта с опорами, так и будет висеть над лавой. О законе всемирного тяготения в этом случае создатели игры почему-то явно забыли.

Даже если в воздухе остался совсем небольшой кусочек грунта — за него можно зацепиться веревкой или попробовать запрыгнуть на него. Вдобавок, он может также стать неожиданным препятствием для ракеты, чья траектория, по воле случая, пересеклась с этим огрызочком.

Типы рельефа подчас кардинально отличаются друг от друга — иногда червяк может легко проползти из конца в конец уровня (если бы не минные поля, разумеется), а бывает, что рельеф четко разделен на зоны, разделенные труднопреодолимыми препятствиями, разбираться с которыми надо с помощью разрушений или технических хитростей. Научитесь с ходу вычленять логические боевые зоны и четко рассчитывать маршруты движения своих бойцов.

Очень редко случается так, что один из ваших червяков оказывается не на открытой местности, а внутри какой-либо детали рельефа — пещерке или полости, закрытой со всех сторон. В этом есть как свои минусы (ни в кого не выстрелить), так и плюсы (сам абсолютно защищен). Обычно, сидеть в таком заточении быстро надоедает, и червячку-пленнику приходится либо прокапывать туннель на свободу, либо пользоваться телепортом.

Итак, мы попали в игру.



Апокалипсис каждый день.



Игровой экран и механика игры

Основную часть игрового экрана занимает, конечно же, поле боя, на котором сражаются и умирают отважные червяки. Как мы уже неоднократно говорили, поле боя представляет собой рельеф, на котором произвольным образом (реже — каждая команда по отдельности — зависит от выбора режима) расставлены червяки — свои и чужие. Чтобы вы точно знали, где свой, а где чужой, над каждым червяком написано его имя и цифра, которая означает запас здоровья (в начале игры, по умолчанию, он обычно равен 100 пунктам, но если вам повезет со спецпредметами — аптечками — здоровья может стать и побольше). Как и во время реального боя, главная задача червяка — максимально повредить червяков-оппонентов.

Если червяка одолели враги, и его здоровье упало до нуля, то он живописно взрывается (использует взрывное устройство, предварительно попрощавшись с вами и уцелевшими собратьями по команде), и на месте его гибели возникает выбранный вами вид могильного камня. Кстати, в момент гибели он наносит довольно значимые повреждения всем, кто имеет неосторожность находиться в непосредственной близости. Впрочем, бывают и не столь впечатляющие сцены гибели — когда червяк вылетает за край экрана или падает в воду — тогда он умирает мгновенно и не наносит при этом ущерба окружающим.

Тот из червяков, кому предстоит вести активные боевые действия (обычно самым первым ходит капитан команды), выделен стрелочкой, а в нижней части экрана вы сможете прочесть, какое оружие он сжимает в своих руках.

Если боекомплект у оружия не бесконечен, то в квадратных скобках справа дается количество оставшихся боеприпасов. В верхней части экрана вы сможете найти суммарные индикаторы здоровья команд — длинные полосы разных цветов. Как легко догадаться — чем короче такой индикатор, тем ближе команда к полному уничтожению противником. Если вы сразу не увидели этих индикаторов, попробуйте сдвинуть курсор вверх. Между полосками индикаторов изображен таймер, отсчитывающий общее время раунда (если вы, конечно, его не отключили). Помимо вышеперечисленного, в углу экрана вы сможете обнаружить еще один таймер, который отсчитывает время, отведенное воюющему в данный момент червячку на активные действия (при условии, конечно, что вы перед игрой не отключили и этот таймер). Пока таймер бесстрастно отсчитывает секунды, червяк может перемещаться по полю и делать пакости своим врагам.

В нижней части экрана также есть кое-какая полезная информация: там вы сможете найти индикаторы силы/направления ветра и силы выстрела. Стоит вам нажать на **ЗВЕТ**, и на экране появляется длинный ряд иконок, символизирующих различные виды оружия, которое вы можете пустить в ход. Если применение какого-то вида оружия лимитировано, рядом с названием оружия (в квадратных скобках) стоит еще и цифра, означающая,



сколько раз игрок может воспользоваться этим видом оружия. Если вы еще раз нажмете на **ESC**, на экране появятся иконки, на сей раз изображающие вполне мирные навыки червяков — использование веревки, строительство конструкций из арматуры, бурение туннелей и т.д.

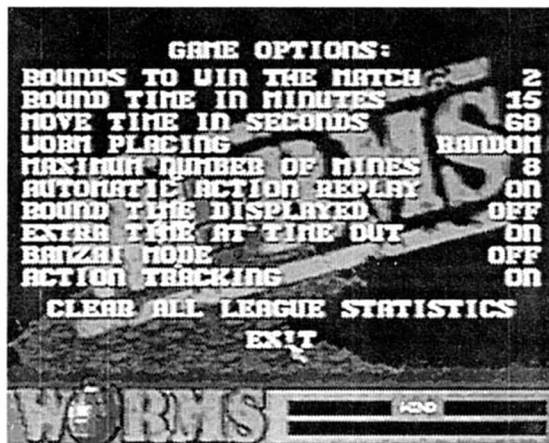
Убрать с экрана это меню можно, только выбрав какое-либо оружие или какой-либо навык при помощи клавиши «Огонь».

В противном случае вам придется любоваться на меню, пока не истечет время хода. Если вы поторопились с выбором и выбрали что-либо, вам совсем не нужное (например, нужно стрелять, а вы выбрали строительство металлоконструкций), вам остается только лишь повторно вызвать это меню (не применяя тот вид оружия или действий, который вы выбрали) и на этот раз сделать правильный выбор (правда, вы при этом потеряете драгоценное время).

Помимо червяков и украшений, на рельефе могут встретиться и такие полезные вещи, как контейнеры (в начале игры их нет, они по ходу спускаются на парашютах, частоту их появления можно выбрать в настройках. Большинство из них содержат полезные предметы или бонусы к здоровью (см. ниже). Чтобы попытаться взять содержимое контейнера, надо просто подойти к нему вплотную. Некоторые контейнеры, однако, заминированы и взрываются при попытке их взять. Кроме того (лучше не исключать эту возможность), на грунте разбросано какое-то количество мин.

Вы, наверное, уже обратили внимание на то, что в игре многое можно настроить и перенастроить. Но злоупотреблять этими возможностями все же не следует. Наш совет — играйте вначале на стандартных настройках, они очень разумны. И когда вы и ваши друзья будете досконально разбираться в игре — смело можете начинать экспериментировать. Мы рассказываем вам об игре, исходя именно из стандартных настроек.

Игра строится на шаговом принципе. Другими словами, сначала ход получает один из червяков первой команды, ему отводится некоторое время, в течение которого он может двигаться и применять оружие. Имейте в виду, если ваш червяк упадет с большой высоты (а это приводит к потере здоровья) или получит неожиданные повреждения другим способом (например, взяв контейнер-ловушку или наступив на мину), он остается на месте (где стоит) и теряет возможность дальнейшего хода, зачастую на открытом пространстве под обстрелом врага. Оружие, кроме двустволки, может быть применено лишь однократно, после чего право хода передается следующей команде. Если червяк не успел выстрелить за время, отведенное на ход, возможность теряется, и ход переходит к следующей команде. Не забывайте о том, что в этой игре есть небольшая тонкость — ходы переходят не



Настроечное меню игры, если копнуть чуть глубже.



от червяка к червяку, а именно от команды к команде. Если в одной команде уцелели все 4 червяка, а в другой лишь один-единственный, то по окончании каждого хода противника ход будет получать тот самый червяк-одиночка. А это дает ему все шансы одолеть многочисленного противника.

Управление. Часть 2

Очень часто вы управляете вашими червяками — наводите курсор на нужные иконки или участки рельефа, осуществляете скроллинг экрана влево, вправо, вверх и вниз. Кнопка «Огонь» используется для выбора оружия, и она же осуществляет выбор пункта меню, а также указание места телепортации, нанесения ракетного или бомбового удара.

Клавиши ←, →

Движение червяка в направлении, выбранном вами, или разворот в противоположную сторону.

Клавиши ↑, ↓

С их помощью вы сможете менять угол наводки оружия, оценить текущий прицел можно при помощи маленького прицела-крестика, постоянно находящегося слева или справа от вашего червяка.

«Огонь»

Самая важная кнопка в игре, с ее помощью вы сможете не только стрелять, но и, в большинстве случаев, выбирать силу выстрела — для этого кнопку нужно некоторое время удерживать (при этом растет полоска силы выстрела), а затем, когда сила выстрела покажется подходящей — отпустить.

«Прыжок»

При помощи этой клавиши червяки могут прыгать. Обязательно потренируйтесь прыгать, это очень важный навык. Имейте в виду, что когда червяк наталкивается в полете на препятствие, его отбрасывает назад, иногда это бывает неприятно, особенно когда позади пропасть или хотя бы яма.

«Масштабирование»

Двойное нажатие приводит к изменению масштаба карты. В режиме, когда видна вся карта, можно спланировать общие действия, оценить обстановку, прицельно на дальнейшее расстояние. Вообще, этот вид используется редко. В обычном режиме, когда виден лишь небольшой участок, игра в основном и протекает. Впрочем, действие идет одинаково в том



и другом режиме, так что можно не трудиться переключаться. В сочетании с клавишами крестовины служит для обзора поля боя.

L1

Установка времени детонации для оружия, которое взрывается не от контакта с чем-либо, а по таймеру. Это гранаты, а также кластерные и банановые бомбы.



Лови подарок от Team 17.

R1

Установка режима прыгучести гранаты.

START

Пауза в игре. При этом на экран будет выведено имя червяка, во время хода которого остановилась игра и код уровня. Если вы не успели записать код во время выбора, можете это сделать сейчас.

Если теперь нажать **СВЕТ** — игра переходит в режим паузы и вы получаете выбор:

Extra Time

Добавить дополнительное время.

Draw This Round

Чтобы никому не было обидно, можете объявить этот раунд ничейным.

Resume Game

Продолжить игру дальше как ни в чем не бывало.

Exit To Main Menu

Если вам совсем уж все надоело — можете прервать всю игру и выйти в главное меню, но при этом автоматически теряются результаты этого и всех предыдущих раундов.

Оружие и спецвозможности червяков

Все виды классического оружия доступны по умолчанию с самого начала игры.



Спецоружие, напротив, в самом начале игры недоступно, но его можно найти в контейнерах, которые время от времени падают с неба. Такая же ситуация и с усилителями оружия.

У некоторых видов оружия неограниченный боезапас, некоторые ограничены несколькими выстрелами. Следует понимать, что если имеется 1 боеприпас динамита, то не каждый червяк имеет по шашке, а она одна на всех, применить может любой червяк, но только однократно. То же самое со спецоружием, если какой-то червяк в контейнере нашел овцу, то она только одна, хотя применить ее может кто угодно, совсем не обязательно именно тот, кто ее нашел.

Классическое оружие

Базука (Bazooka)

Неотразимое оружие — портативный ракетомет. О том, чтобы человек выдержал прямое попадание из базуки, не может быть и речи — даже если ракета и не разорвется, она все равно проделает в нем дыру весьма приличного диаметра. Но вот червяк, обладающий полным запасом здоровья, вполне может пережить подобную неприятность, но зато ему придется распрощаться с 50 пунктами здоровья. Если ракета не попала в червяка, а разорвалась поблизости, то ему все равно придется несладко, хотя повреждения будут не столь ужасающими, как при прямом попадании — взрывная волна тоже неприятная вещь. Кроме того, взрывной волной врага отбросит в сторону. К тому же, не забывайте о том, что при взрыве снаряд базуки уничтожает изрядный кусок рельефа. Сразу после выстрела ракета летит из базуки точно по прямой, но затем на ее траекторию уже начинает воздействовать ветер, причем, воздействие может быть весьма серьезным, а также гравитация. Как только у ракеты кончилось топливо, ветер и притяжение земли начинают оказывать преобладающее воздействие и ракета падает. Как правило, базуку применяют для разрушительной стрельбы прямой наводкой на коротких дистанциях, либо для огня навесом по пологим траекториям на дальних (что требует немалого умения и потому встречается реже). Ракета, выпущенная из базуки, детонирует при непосредственном контакте с любым препятствием. Боеприпасы к базуке по умолчанию неограниченны.



Оружейное меню игры.



Самонаводящаяся ракета (Homing Missile)

Крайне эффективная штука. Перед тем как запустить ракету, необходимо указать ей цель — любую точку на карте — с помощью кнопки «Огонь». Будучи запущенной, ракета летит некоторое время на первой ступени подобно снаряду базуки — в том направлении и с той силой, которую ей указали при запуске. В высшей точке траектории включается мощная вторая ступень, и ракета с большой скоростью устремляется к указанной точке. Выбирайте внимательно цель и правильно рассчитывайте предполагаемый маршрут ракеты, ведь если после включения второго двигателя между ракетой и целью окажется препятствие — она не облетит его, а врежется и пропадет зря. Внимание — на полет ракеты очень сильное воздействие оказывает ветер. Хотя управляющий компьютер постоянно корректирует курс, ракету сносит. Если ракета пролетает мимо цели, она развернется и попытается повторить попадание, хотя вероятность при такой вертушке очень низка. В безветренную погоду есть большой шанс угодить в точку, при сильном ветре возможны довольно приличные отклонения. Ракета взрывается при контакте с препятствием, боезапас строго ограничен. Эффект от взрыва полностью идентичен попаданию снаряда базуки. Естественно, самонаводящимися ракетами сложно стрелять с закрытых позиций, трудно вывести ракету на прямую видимость. Если во время полета у ракеты кончилось горючее, она падает. Это может случиться, если вы, к примеру, в качестве цели указали точку, находящуюся в воздухе. Обычно дается всего две такие ракеты.

Граната (Grenade)

Ручная граната — неразлучный спутник пехоты. В умелых руках превращается в страшное оружие — точное попадание, и с врага опять снимается 50 единиц здоровья, хотя осуществить точное попадание в данном случае намного сложнее. Неточное попадание тоже наносит значительные повреждения, а взрывная волна также срывает противника с места. Но метать гранаты — занятие не столь простое, как стрельба из базуки, хотя ветер не оказывает ни малейшего влияния на полет маленькой обтекаемой гранаты, и траектория ее полета — обычно классическая парабола. Гранаты имеют неприятную склонность отскакивать от поверхности земли (регулируется непосредственно перед стрельбой установкой min/max bounce), а также скатываться по наклонной плоскости и вполне могут взорваться совсем не там, где бы вы думали. Правда, это же свойство делает их очень удобными для закидывания в ямы, углубления, шахты и прочие места, где может таиться враг. Не забывайте и о том, что взрываются они по предварительно выставленному взрывателю, а не от контакта с рельефом или червяком. Несомненное достоинство гранат и в том, что их количество ничем не ограничено.

Кластерная бомба (Cluster Bomb)

Очень эффективное средство массового уничтожения (вернее, массового повреждения) больших толп врагов. Если в этой толпе случайно затесался один свой, обладающий максимальным или просто большим запасом здоровья, ничего особенно страшного — выжи-



вет. Кластерная бомба применяется в точности как обыкновенная граната, по истечении времени таймера происходит взрыв, который и сам по себе способен принести повреждения (30 единиц), но мало того — при этом выбрасываются вверх и в стороны пять смертоносных кусков (каждый по 30 единиц), которые взрываются уже при контакте с препятствием, накрывая совместно довольно значительную площадь и поражая всех, кто там находится. По умолчанию на вашу команду дается пять кластерных бомб — маловато, конечно. Иногда их можно найти и в падающих с неба ящиках (правда, не очень часто).



Гранату с выдернутой чекой дайте поддержать кому-нибудь другому.

Помповое ружье (Shotgun)

Классическое оружие, столь милое сердцу «думеров» и прочих жестоких людей — помповая винтовка, бьющая дробью — в реальной жизни из такой штуковины наносят, в основном, фатальные раны (можно превратить человека в фарш, вперемешку со свинцом). Правда, в игре последствия выстрела из дробовика не столь ужасны — максимум 25 единиц на один выстрел, зато на траекторию полета заряда практически ничего не влияет, и вам не придется мучиться с поправкой к ветру и т.д. Стреляйте прямой наводкой и все. Винтовка бьет на огромные расстояния, но попасть издалека практически нереально, да и дробь разлетается, уменьшая повреждения. Нельзя также стрелять совсем с близкого расстояния — иначе стрелок рискует получить рикошетом почти такие же повреждения, что и цель, да к тому же быть откинутым отдачей. Несомненным плюсом является то, что получив заряд дроби, вражеский червяк отбрасывается на приличное расстояние, таким образом можно сбрасывать (вниз) или выбрасывать (за экран) врагов. Самое очевидное достоинство дробовика — это то, что из него можно сделать не один, а ДВА выстрела! Использовать можно по-разному. Можно предпринять второй выстрел, если первый промахнулся или попросту добить противника. Можно первым выстрелом пробить дыру в препятствии, а вторым через эту дыру поразить врага. Можно поразить две цели вместо одной. Но самое распространенное применение — выйти на опасное место, поразить труднодоступную цель, затем отойти, спрятаться и сделать второй выстрел вхолостую, уже находясь в безопасности. Да! Между выстрелами можно еще и передвигаться, включая прыжки, настолько далеко, насколько позволяет обычный таймер хода. Второй выстрел можно и не делать, особенно если вы находитесь в небезопасном для стрельбы закрытом месте типа туннеля, а просто подождать, когда истечет таймер. Еще один, несколько нестандартный способ применения винтовки — перемещать мины, преградившие путь, или вышвыривать их под ноги врагам. Да и боеприпасы к дробовику бесконечны.



Узи (Uzi)

Пистолет-пулемет Узи мелькает на экране чуть ли не в каждом фильме-боевике. Так что, наверное, не надо объяснять, что это такое — и так все в курсе. Смертоносное оружие ближнего боя — очередь в упор — снимет до 50 единиц здоровья. Маленький минус — сила ударов может сдвинуть цель с линии огня, и остаток очереди уйдет в воздух. Большой минус — если огонь ведется с близкого расстояния — то первое же попадание рикошетом вынудит атакующего червяка прекратить огонь — повреждения, как вы догадываетесь, будут минимальными. Пули узи обладают большой разрушительной силой и могут прорыть даже небольшой туннель. С помощью узи иногда можно поразить несколько врагов, стоящих на одной прямой. Можно использовать узи и как средство перемещения мин, хотя это и не так удобно, как использование с той же целью помповой винтовки. Боеприпасы к этому замечательному оружию нескончаемы.

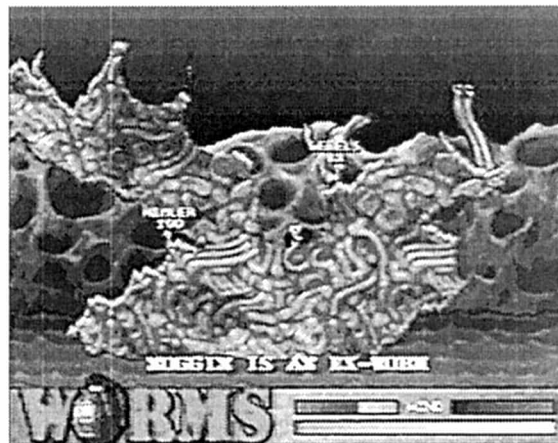
Огненный толчок (Fire Punch)

Казалось бы, у червяков нет ни рук ни ног. Что же им делать, когда захочется вступить в рукопашную? Как, что делать — двинуть врага кулаком. В Worms, они это могут.

Кулак, конечно же, не особо убедительный аргумент в споре — зачем же драться, когда проблему можно решить при помощи самонаводящихся ракет (хотя кулак снимает стабильно 30 единиц здоровья). Для нанесения удара необходимо стоять вплотную к врагу. Главной прелестью этого вида атаки является то, что вражеский червяк улетает от атакующего по плавной параболической траектории весьма и весьма далеко. Это, равно как и следующий удар, основной путь скидывания/выкидывания врагов. Интересным побочным эффектом является очень высокий прыжок вверх атакующего червяка, при этом он начисто сносит все препятствия на своем пути, оставляя гладкий вертикальный туннель. Такой прыжок можно использовать и для того, чтобы подхватить контейнер, расположенный высоковато, и для того, чтобы нанести повреждения червяку, вскарабкавшемуся слишком высоко.

Драконий шар (Dragon Ball)

Червяки владеют не только примитивным огнестрельным оружием или навыками рукопашного боя — не чужды им и силы магии. Драконий шар — это не что иное, как магическая версия удара кулаком, червяк выпускает некое подобие шаровой молнии (нацелить ее невозможно, она всегда летит точно по горизонтали в том направлении, куда смотрит червяк), которая, врезавшись в другого червяка, снимает с него 30 единиц здоровья и придает



Славный червяк Ноггин прощается с вами.



импульс, не меньший, чем в предыдущем случае, с той лишь разницей, что червяк, по которому пришелся этот удар, летит по более отлогой траектории и дальше. Кроме того, отсутствует прыжок вверх. Приятной особенностью Dragon Ball является его способность проникать сквозь стену, правда, не очень глубоко. По умолчанию, количество огненных тычков и драконьих шаров ничем не ограничено.

Динамит (Dynamite)

Динамит, он везде динамит — Worms не исключение. Пожалуй, это самое грозное оружие в игре. Судите сами — эта штука снимает с червяков, оказавшихся в эпицентре взрыва, до 70 пунктов жизни. Чем дальше червяк находится от места взрыва, тем целее он остается. Взрывная волна огромна — при умении можно разбросать червяков по всему экрану, и разрушения тоже — на месте взрыва оказывается обычно преизрядная яма. Кроме того, взрывная волна странным образом распространяется через грунт — и червяк, даже стоящий в отдалении, но вплотную к земле, может получить свою порцию повреждений. Количество динамитных шашек ограничено одним экземпляром. После применения рекомендуется сматываться со всех ног — пока тлеет бикфордов шнур. Наибольшей эффективности можно достичь, если применить динамит против плотной толпы вражеских червяков, либо предпринять попытку отправить в последний полет двух-трех врагов, стоящих неподалеку от обрыва — взрывной волной их сметет за край экрана или в воду.

Мина (Mine)

К имеющимся у нас минам можно добавить мины из собственного арсенала. Вы можете установить мину на месте, где стоит червяк, после чего желательно немедленно покинуть окружающее мину пространство, ведь через пару секунд сторожевое устройство мины будет активировано и может подорвать самого минера. Запас мин, по умолчанию, ограничен двумя штуками, и применяются они не так уж часто. Основное применение — положить мину под ноги (или даже прямо на голову) вражескому червяку (гарантированно снимает 50 единиц здоровья), можно также положить мину прямо в кучу червяков, если жалко динамита или нет его. Еще одно применение — перекрывать минными полями узкие проходы и туннели, чтобы заставить возможных преследователей слегка споткнуться о ваши саперные сюрпризы.

Воздушный удар (Airstrike)

Помощь тяжелых бомбардировщиков — лучший способ накрыть смертоносным огнем с воздуха сразу много врагов. Вы наводите курсор на участок рельефа, который вы хотели бы подвергнуть бомбардировке (желательно, чтобы на этом участке ваших червяков было меньше, чем вражеских, или не было совсем). Вскоре на это место с неба обрушится дождик из авиабомб, причем, указанная точка будет примерно центром атакованной территории. Бомбы падают с некоторым промежутком и желательно, чтобы плохой червяк врага оказался как раз между двумя разрывами. Каждая бомба при прямом попадании в

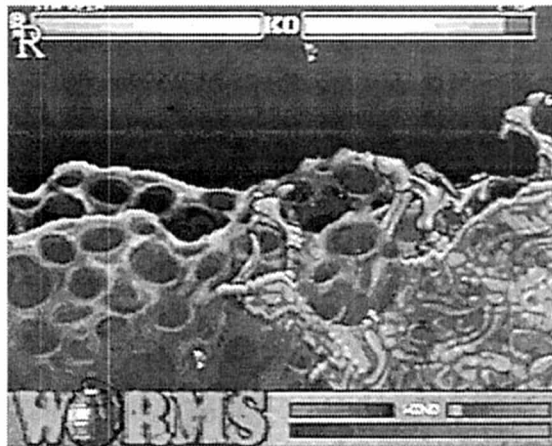
червяка снимает порядка 20-30 единиц здоровья. Оружие не самое сильное, но зато поражает врагов толпами.

Специальное оружие

Специальное оружие можно найти лишь в оружейных ящиках. У каждого вида такого оружия есть прототип среди оружия обычного — вот только спецоружие намного сильнее прототипа. В оружейном меню спецоружие обычно заменяет прототип.

Овца (Sheep)

Бедная овечка, очень безобидная на вид овечка, но внешность бывает обманчивой. На самом деле это страшное оружие — прыгающая бомба. Просто повернитесь в направлении атаки и запустите ее — она поскачет по рельефу, по возможности перескакивая препятствия. В любой момент, снова нажав (X), вы можете взорвать овечку со страшным разрушительным эффектом. Будьте осторожны — встретив непреодолимое препятствие (скажем, высокую отвесную стену), ваше оружие развернется и весело поскачет обратно. Если очень долго не активировать запущенную овцу, она в конце концов взорвется сама. В оружейном меню овечка заменяет мины.



Зимой червяки улетают на юг.

Банановая бомба (Banana Bomb)

Банановая бомба — просто улучшенный вариант Cluster Bomb. Отличается от нее лишь тем, что имеет намного большую смертоносную силу (до 75 повреждений наносит каждая боеголовка) и внешне выглядит как банан. Заменяет собой кластерную бомбу.

Пулемет (Minigun)

Пулемет — улучшенный вариант Uzi, отличается невероятной смертоносностью. Заменяет собой узи.

Специальные возможности:

Телепорт (Teleport)

Способность червяков телепортироваться в выбранную вами точку — вам будет нужно всего лишь навести курсор на то место, куда вы хотите переместить червяка. Даже если враг, казалось бы, надежно укрыт от вашего огня, он все равно не уйдет от возмездия. Имейте в виду — после использования телепортации червяк заканчивает ход, он перехо-



дит к следующему бойцу. Нельзя телепортироваться и сразу же атаковать, и наоборот тоже нельзя. Иконка телепортации — единственная из всех — расположена не в меню спецвозможностей, а в меню выбора оружия. Количество телепортов ограничено двумя. Имейте в виду, для применения телепорта необходимо в целевой точке иметь немного свободного места, если телепортация никак не активируется, попробуйте выбрать более открытое пространство (например, немного в воздухе над желательным местом перемещения).



Дикая бодрость.

Огнедув (Blowtorch)

Какой же уважающий себя червяк не умеет рыть землю — червяки в этой игре обладают способностью прожигать землю либо по горизонтали — влево или вправо, либо по диагонали с отклонением вверх или вниз, что позволяет в конечном итоге создавать сложные системы туннелей, а также добираться до врагов, казалось бы, надежно скрытых от вас толщей скальной породы (или из чего там состоит рельеф). Главное — точно рассчитайте начальную точку, из которой вы будете копать, — помните, произвольно изменить направление прокапываемого туннеля в процессе работы вы уже не сможете. При необходимости, повторно нажмите (X), чтобы остановить работу в любой момент, если этого не сделать, червяк прокопает определенное расстояние (всегда одинаковое) и остановится сам. При непосредственном контакте работающего инструмента с противником (или союзником), жертва несчастного случая теряет часть здоровья и отлетает в сторону.

Бурение (Drill)

Червяки способны не только прожигать насквозь землю, но и бурить очень глубокие вертикальные колодцы, которые ведут, естественно, только вниз. Для чего необходим этот навык, догадаться несложно: во-первых, в них удобно прятаться, во-вторых, можно быстро добраться до «заглубившегося» конкурента. Надо учитывать, что бур тоже способен нанести до 15 единиц повреждений врагу, попавшемуся на пути.

Веревка ниндзя (Ninja Rope)

Наиболее часто используемая в игре специальность червяков. Позволит вам выкарабкиваться из глубоких лощин, преодолевать различные препятствия, быстро и эффективно путешествовать и выполнять массу совершенно неожиданных действий. Выберите точку, за которую вы хотите зацепиться, как можно точнее наведите на нее прицел и жмите (X) — червяк метнет веревку с якорем на конце, который в состоянии зацепиться за любую точку рельефа. Можно цепляться также за контейнер, но будьте осторожны, если под-



тянуться к нему и взять его, точка крепления исчезнет, и вы упадете. Нельзя цепляться за других червяков. Как только якорь прицепится, вы можете использовать образовавшуюся веревку. Клавиши ↑ и ↓ приводят, соответственно, к подтягиванию или вытравливанию каната. Имейте в виду, канат имеет большую, но ограниченную длину. Вы не можете зацепиться за слишком удаленную точку и не можете вытравить канат больше определенного расстояния. Если нажать и удерживать клавиши ← или → (все равно какую), то червяк начнет раскачиваться на веревке из стороны в сторону, при этом можно, конечно, менять и длину веревки. Желательно начать раскачиваться в тот же момент, когда веревка зацепляется, и не прекращать раскачивание до окончания перемещения. Дело в том, что далеко не из всякой позиции возможен переход из состояния неподвижного висения в раскачивание, и иногда червяк на веревке может просто застрять. Когда вы нажимаете ⊗ вторично, червяк отпускает веревку. Если он находится в воздухе, он падает, или летит по касательной, если раскачивался. Этот изумительный инструмент позволяет вам делать совершенно невообразимые вещи, какие именно — смотрите в разделе советов. Еще одна приятнейшая особенность веревки: на время, когда вы зацепились и раскачиваетесь, игровой таймер останавливается. Вы можете качаться сколько вздумается, или пойти попить кофе — по игровому таймеру в любом случае пройдет только 5 секунд времени. Существует мнение, что чаще всего выигрывает тот игрок, который лучше умеет пользоваться веревкой.



«Мне сверху видно все, ты так и знай».

Желательно начать раскачиваться в тот же момент, когда веревка зацепляется, и не прекращать раскачивание до окончания перемещения. Дело в том, что далеко не из всякой позиции возможен переход из состояния неподвижного висения в раскачивание, и иногда червяк на веревке может просто застрять. Когда вы нажимаете ⊗ вторично, червяк отпускает веревку. Если он находится в воздухе, он падает, или летит по касательной, если раскачивался. Этот изумительный инструмент позволяет вам делать совершенно невообразимые вещи, какие именно — смотрите в разделе советов. Еще одна приятнейшая особенность веревки: на время, когда вы зацепились и раскачиваетесь, игровой таймер останавливается. Вы можете качаться сколько вздумается, или пойти попить кофе — по игровому таймеру в любом случае пройдет только 5 секунд времени. Существует мнение, что чаще всего выигрывает тот игрок, который лучше умеет пользоваться веревкой.

Прыжок вниз головой на веревке (Bungee)

Оригинальный способ использования веревки, не требующий никаких навыков (работает автоматически). Если с активным Bungee вы подходите к краю обрыва — можете смело шагнуть в пропасть — эластичный трос наподобие аттракциона «Тарзан» не даст вам разбиться, плавно затормозив у самой поверхности. На нем, кстати, тоже можно раскачиваться, хотя и не так эффективно, как на веревке. На время использования bungee таймер также останавливается.

Перекладкины (Girders)

Червяки, оказывается, не только в совершенстве изучили ниндзю, но и прекрасно владеют некоторыми строительными навыками — в частности, они могут устанавливать прямо в воздухе большие пролеты из арматуры. Вам предстоит лишь выбрать угол, под которым будет расположена эта конструкция, и размеры, т. е., будет ли она одинарная или двой-



ная. Перебор вариантов установки осуществляется кнопкой **[L1]**, а выбор точного места строительства — с помощью перемещения курсора, принявшего вид арматурины. Окончательная установка осуществляется нажатием кнопки «Огонь».

Данная спецвозможность идеально подходит для создания удобных огневых позиций, точек для закрепления веревки ниндзя, преодоления препятствий, сооружения укрытий от бомбежки. Кроме того, вы можете, к примеру, запереть врагов в пещерке, надежно перекрыв выход. Следует понимать, конечно, что арматура сравнительно просто разрушается при попадании из серьезного оружия.

Камикадзе (Kamikaze)

В реальной истории — японские пилоты-самоубийцы, доставившие немало хлопот американцам на завершающем этапе Второй Мировой Войны. Ваши червяки тоже могут доставить немало хлопот противнику, превратившись в камикадзе — червяк-смертник совершит долгий полет, создавая длинный гладкий туннель, в конце которого он и взорвется с приличной силой (30 единиц). Если в процессе полета он натолкнется на стоящих червяков, своего полета он не прервет и не изменит направления, а вот жертвам тарана придется несладко — они имеют все шансы (при правильно рассчитанном столкновении) получить до 30 единиц повреждений и очень сильный толчок, отправившись в дальний полет, частенько за экран, в воду или на мины.



О чем задумался, солдат?

Обычно, с этой целью и используется камикадзе.

Тычок (Prod)

Спокойный и аккуратный толчок, годится разве чтобы сбросить врага с края высокого обрыва. Применяется в случае, когда все остальные методы сбрасывания могут отбросить цель слишком далеко, или когда вы хотите разозлить противника!

Пропустить ход (Skip Go)

Заканчивает текущий ход и передает его оппоненту. Такая необходимость возникает крайне редко.

Сдаться (Surrender)

НИКОГДА не используйте этот пункт меню. Он означает позорную сдачу на милость победителя. Никогда не сдавайтесь. Даже если у вас один червяк, а у противника 4 — не сдавайтесь! Мы советуем это не из принципа, а четко понимая возможности и устройство игры. У вас ВСЕГДА есть шансы.

Контейнеры (Crates)

Наличие в игре вредных и полезных предметов, которые могут случайным образом появиться где угодно, вносит в нее дополнительный интерес. Предметы, имеющие вид деревянных ящиков, специфически милитаристского вида (интуитивно можно понять, что этот ящик — не гражданский), на парашютиках спускаются с неба. Тот червяк, рядом с которым приземлился подобный подарок, может обрести огромное преимущество по сравнению с врагом, а может получить травму — предсказать, что и где именно упадет с небес, невозможно. Частоту появления ящиков вы можете выставить в игровых опциях, они появляются довольно часто. В ящиках могут оказаться все лимитированные виды оружия и спецоружия, а также спецвозможности, усовершенствования и сюрпризы:

Аптечка

Увеличивает запас здоровья (даже если он равен 100) на 25 или 50 единиц. Единственный из всех, этот ящик несет на себе красный крест и никогда не является ловушкой.

Ящик-Мина

Предмет-ловушка, на вид ничем не отличающийся от положительного приза. При попытке открыть — взрывается. Тяжесть нанесенных повреждений обычно невелика, но ловушка всегда приводит к потере хода, что чрезвычайно неприятно, и подобный предмет все равно способен надолго испортить настроение.

Усовершенствования

Один из видов оружия — обычного или специального — может обрести суперсилу («grenades are now superstrength!» — «Гранаты обрели суперсилу!»). Такое супероружие может нанести чудовищные повреждения, особенно, если оно специальное. Усовершенствование не лимитировано временем и остается навсегда. Если вам посчастливится применить super strength banana bomb — впечатлений останется на всю жизнь.

Итак, вы сыграли несколько пробных партий. Давайте разберемся, как же настраивать все параметры Worms.

Worms Option (Настроечное меню)

Настроечное меню в игре не одно — их здесь целые залежи. Но при помощи этих меню вы сможете настроить массу параметров, а также сделать массу как полезных, так и бесполезных вещей.



Game Options

Позволяет настроить великое множество игровых параметров.

Weapon Options

Позволяет изменить ограничения на применение оружия.

Load/Save Options

Загрузить/сохранить варианты настроек. Удобно в том случае, если новые варианты вас чем-то не устраивают, а что там было раньше, вы уже успели забыть. На всякий случай напоминаем, что настройки запоминаются только при наличии memory card.

Audio Options

Настройка звука в игре.

Video Options

Настройка изображения в игре.

Full Motion Video — on/off — включить/выключить забавные ролики, посвященные жизни и смерти отважных червячков. Выключать их мы бы вам не советовали.

Мы надеемся, что разобраться в этих пунктах меню для вас не составит особого труда (а в последний пункт лучше вообще не залазить — и по умолчанию, все в полном порядке).

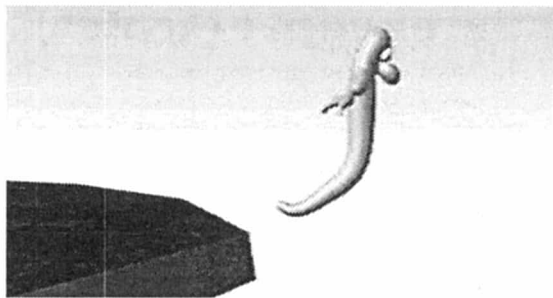
Weapon Options

Представляет собой не что иное, как список всего оружия и всех червячьих навыков, напротив которых вы можете проставить количество выдаваемых боеприпасов\возможностей применения, либо:

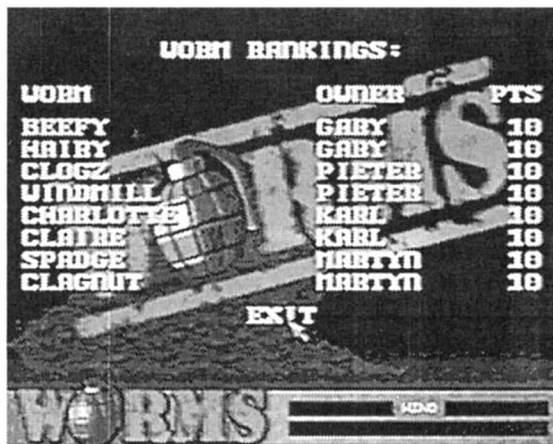
Off — запретить применение вообще.

On — разрешить неограниченное применение.

При желании вы сможете отключить возможность пользоваться тем или иным видом оружия. Например, в случае, если такие методы ведения войны, как бомбардировки с воздуха или ракетные удары кажутся вам неспортивными и антигуманными, вернее, античервячными.



«Наплевать, наплевать, надоело воевать».



Хит-парад червяков-убийц.

Подробнее о Game Options

Rounds to Win The Match

Количество раундов, которые необходимо выиграть команде, чтобы одержать победу в игре, равно 2. Чем больше раундов вы поставите, тем дольше вам предстоит сражаться.

Round Time in Minutes

Время раунда в минутах. Вы можете вообще отключить время, и тогда раунд будет длиться до тех пор, пока в живых не останется одна команда — победитель. Если таймер включен, то победителем становится тот, у чьих червяков к последнему раунду оказывается больше суммарный запас здоровья. Мы настоятельно рекомендуем всегда отключать этот таймер, так как, если время ограничено, некоторых игроков так и тянет применять различные грязные трюки типа затягивания времени, игры на разнице повреждений и прочие отвратительные неспортивные вещи.

Move Time in Seconds

Время в секундах, отведенное на движение червяка, или, иначе говоря, время, за которое червяк, управляемый вами, должен успеть предпринять необходимые действия. Если вы еще не освоились с управлением, смело отключайте этот параметр: ведь принять правильное решение — это еще не все, надо успеть его осуществить. Максимальное значение — 60, многие играют именно с таким значением.



Автомат сам найдет, кого убивать.

Worm Placing

Расстановка червяков на поле боя.

Random — все червяки в игре расставляются по рельефу случайным образом.

Teams — командная — все четыре червяка команды стоят рядышком.

Мы рекомендуем именно Random, так как в другом случае тот, кто ходит первым, получает слишком уж серьезные преимущества.

Maximum Number Of Mines

Максимальное количество мин. Мины придают игре дополнительную остроту — надо ли говорить, что чем больше мин на местности, тем более захватывающей становится игра. Впрочем, кому как.



Automatic Action Replay

Включить или выключить автоматический повтор наиболее зрелищных моментов игры. Хотя зрелищные моменты выбираются компьютером, иногда он останавливает внимание на действительно забавных ситуациях. Обычно повтор включается на действиях, повлекших большое количество смертей.

Round Time Displayed

Включить или выключить показ времени, оставшегося до конца раунда. Постоянно работающий таймер облегчает нечестным игрокам их спекуляции на времени, так что, на наш взгляд, лучше выключить его.

Action Tracking

Когда режим активирован, игра считает, что сама знает, какие события надо прежде всего показывать игрокам и куда перетаскивать камеру. При отключении эта функция в большей степени зависит от игроков. Мы считаем, что вполне реально доверить это дело компьютеру.

Clear All League Statistics

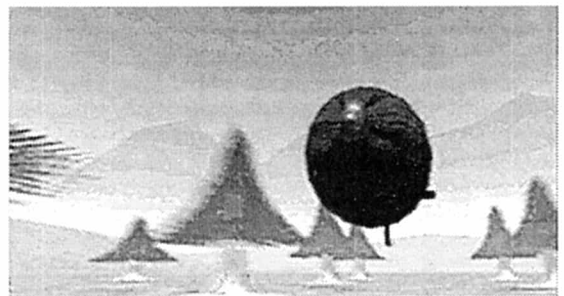
Полностью очистить таблицу соревнований, очки всех команд обнуляются, и соревнования начинаются заново. Это не опция, это команда!

Коды и трюки

Какая же игра обходится без отладочных кодов, секретных трюков и ошибок в программировании, которые можно использовать с пользой для себя. И Worms не является исключением. Конечно же, использовать коды и уловки лучше всего при игре против компьютера, друзья могут вас не так понять, если вы введете ни с того ни с сего, например, код, усиливающий мощь оружия или дающий вам неограниченные ходы. Но некоторые уловки можно использовать и при игре с друзьями. С их согласия, разумеется.



А вдоль дороги мертвые с косами смотрят на вас глазами раскосыми.



Смерть стремительна и неуловима.

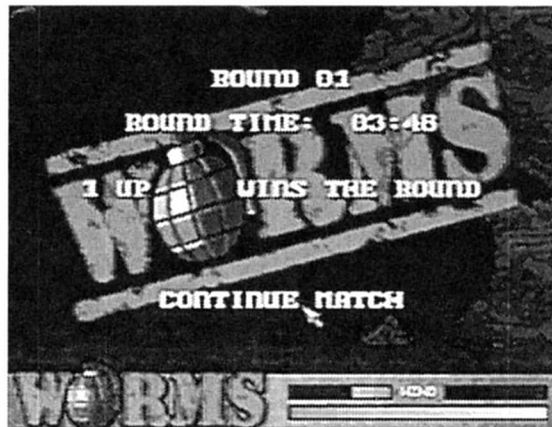


Трюк с веревкой I

Эта уловка запрещена в 48 штатах Америки, но в России, насколько нам известно, пока что никто ее не запрещал.

Итак, повернитесь вправо. Затем выберите из меню веревку и направьте прицел строго вниз. Затем нажмите «Огонь», чтобы ее использовать.

Результат вам понравится — вы взмоете вертикально вверх. Теперь вы спокойно можете выстрелить веревку по максимуму и, не испытывая никаких затруднений, плавно перелететь препятствие, не тратя столь нужные секунды на возведение металлоконструкций или попытки зацепиться веревкой за детали рельефа.



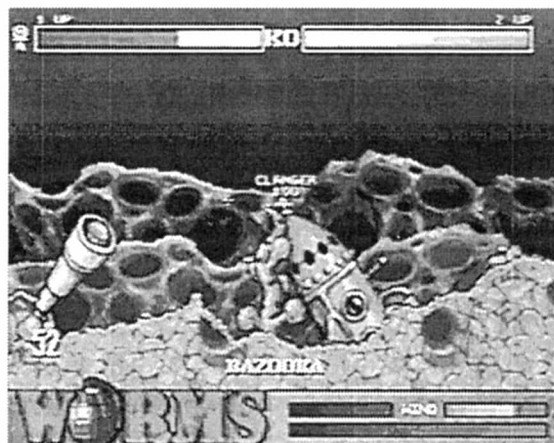
Бой окончен, но война только начинается.

Трюк с веревкой 2

Мы считаем, что это даже не трюк, а просто нестандартный способ применения веревки, оставленный создателями игры вполне сознательно. Как, чаще всего, вы используете веревку — зацепившись за чтонибудь и нажав одну из клавиш ← или →, начинаете раскачиваться из стороны в сторону? Но преодолеть таким образом отвесные стены и выступы рельефа невозможно, червяк не поднимается выше определенного градуса. А теперь попробуйте отпускать клавишу, при помощи которой вы раскачиваетесь, в те моменты, когда червяк летит снизу вверх, а его веревка находится выше горизонтальной плоскости — вы увидите, что червяк будет взлетать с каждым разом все выше, пока не сможет перелететь по дуге через мешающую деталь рельефа. (См. схему 1).

Неограниченные ходы

Этот способ очень похож на предыдущий, но отличается тем, что он чуть-чуть попроще. Когда ваш червяк закончил свои дела, и экран начинает перемещаться к следующему червяку, быстро вызовите меню выбора оружия, затем попытайтесь как можно быстрее выбрать винтовку. Нажмите «Огонь», чтобы выстре-



В телескоп хорошо наблюдать траекторию падения авиабомб.

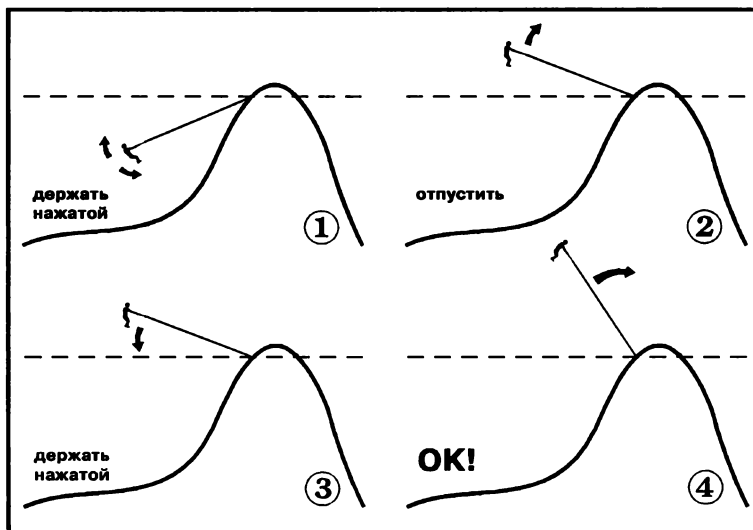



Схема 1


Лить из винтовки и, если вы все сделали правильно, вы сможете снова начать действовать все тем же червяком.

Очень грязный трюк

Если вы используете веревку ниндзя или bungee, таймер на ход останавливается, а время раунда идет. Фактически, можно повисеть на веревке до конца раунда и победить «по очкам».

Коды интересных уровней

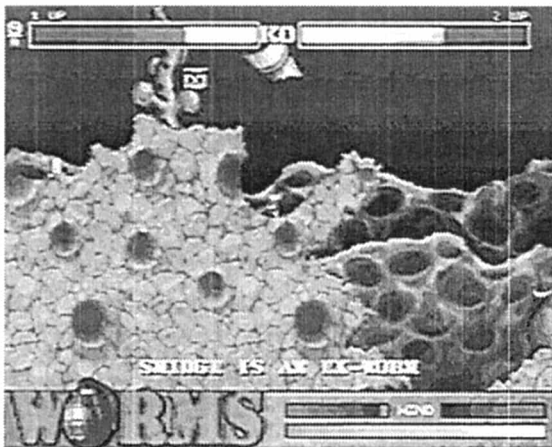
Несколько интересных кодов уровней. Вводятся по нажатию  в режиме одобрения ландшафта для игры.

 **Внимание!** Коды приведены для разных версий, и не всегда вы получите то, что ожидали!

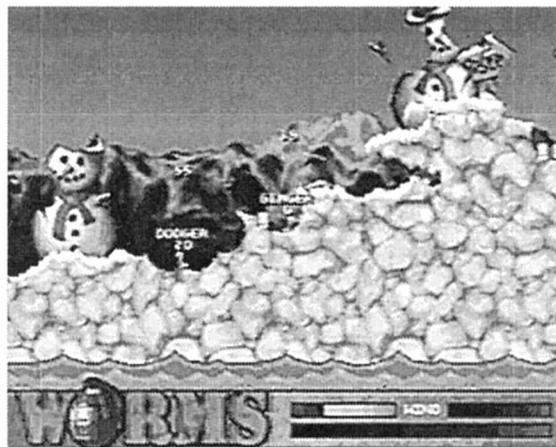
08457698724
94586897246
ELAPSE

BOOTYCALL
VOODOO
488025

Ба, да здесь овечка !
Безумно смешно, для маньяков.
Лесной уровень с множеством деревьев. Идеально подходит для применения кластерных бомб.
Инопланетный пейзаж с длинным мостом и горой слева.
Лесная карта с хижинами и множеством пещер.
Ад с множеством укромных уголков и длинным мостом.



«Смидж уже не червяк».



Так вышибают мозги снеговикам.

BIZMARKIE
LIBERTY
4902043

BRANDON
FORRESTGUM
6600062684
JOJO
OBTUSE
SNEAK

5225729
939744022
VERNON
274394
551959487
IMPOSSIBLE

ROCKET
9514567869
79674500
2759416
656227
549159
753424

Помойка с горами и утесами.
Червячья Статуя Свободы.
Пустынный уровень с длинным мостом. Как будто специально создан для применения airstrike.
Замечательный горячий пляж.
Арктический уровень с небольшим мостом. Попробуй!
По-настоящему длинный инопланетный мост.
Маленький помоечный ландшафт.
Пустынный ландшафт, смахивающий на песочные часы.
Высокий лесной мост. Ландшафт идеален для метких выстрелов из базуки.
Еще один помоечный ландшафт.
Лагерь! Взорвите его из базуки.
Снова мусорный ландшафт.
Странный лесной ландшафт.
Крутой помоечный уровень.
Снежный ландшафт. Попробуйте сыграть на нем против компьютерной команды.
Очень длинный мост. Попробуйте это!
Длинный и тонкий остров пришельцев!
Островок-конфетка и немного препятствий.
Адский остров с большой дыркой в нем.
Пустыня ... хе-хе!
Арктический уровень с двумя крутыми островами.
Хороший, низкий арктический мост.



ДИНАМИЧЕСКАЯ ТАКТИКА

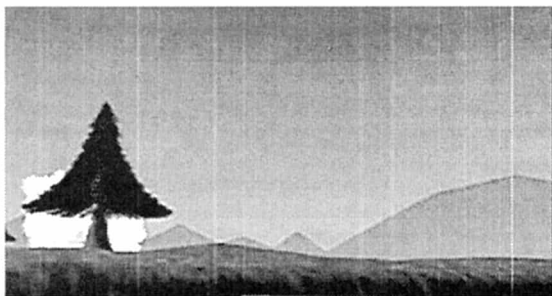
24843916
RUGDEFARET
24933916
7716
JOANIE
278019307
OCCULT
JOANN
PIP
MR PIPS
JUNK
TED
TEDDY
TEDDY BEAR
3036849

26465
134t
FLOPPEN
SMILEY
FESTLIG
TISSOGDRIT
SNOTT
046871

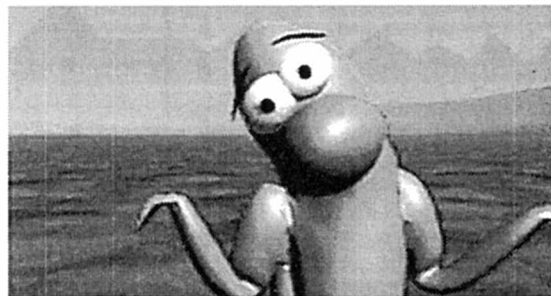
861750312
BUM CHEESE

BAD PEOPLE

Эти холмы живые! Снежные горы!
Уровень с подземными пещерами.
Полностью плоская помойка без единого препятствия.
Пляж с длинным мостом.
Невообразимо чуждый ландшафт.
Любопытный конфетный уровень с мостом в центре.
Интересный пустынный уровень.
Джунгли с островом в центре и утесом справа.
Конфетный уровень с изюминкой в левой части острова.
Крутой адский уровень, но кто такой этот Mr. Pips???
Забавная помойка. Попробуйте — не пожалеете!
Крутой лесной уровень.
Конфетный уровень с островом.
Крутой пустынный уровень.
Джону Рэмбо пришлось бы по душе вьетнамский стиль этого ландшафта.
Одинокая ракета в центре кратера.
Замечательный водный уровень для трех и более игроков.
Очень маленький островок отбросов.
Длинный мост.
Еще одни гигантский мост.
Плоский мир пришельцев с кучей препятствий.
Крутой лесной уровень с большими дырками и деревьями.
Огромный океанский мост. Всегда хорош для бессмысленного уничтожения врагов.
Лесной остров. Отправляйте ударом кулака червячков в воду.
Адский ландшафт с четырьмя дьяволами. У вас хватит духа ввести этот код?
Большой мост. Пробуйте использовать камикадзе.



Сосна ни в чем не виновата.



Умирать так умирать.



FISH CAKES	Пришельческий уровень с двумя колбами и кучей препятствий.
WILTON 24833916 DOS SUCKS	Снежный уровень со снежками и снеговиками. Плоский. Еще один совершенно плоский уровень. Лесной уровень, который нарушает законы здравого смысла.
LOSE	Этот уровень сделан специально для вас, если вы хотите быструю игру.
TUNNELS 24833916	Ветреная лесная область. Открытая местность, пустыня. Вы можете бегать, но вы не можете спрятаться.
416241	Уровень джунглей. Взорвите мост и хижины.
5154527	Опять конфеты. Милый длинный мост в стране конфет.
3329407250	Скромный камень в океане, нет места для маневра!
7007230	Снежная шутка. Стабильные массовые убийства.
29726	Низкий мост.
97155	Кто-нибудь видел больше, чем 3 дьявола?
149147	Убей это!
326576	Переполненный пришельческий ландшафт гарантирует удовольствие.
99426730	Утесы Ада покрыты умирающими червями ...

Еще немного кодов, но без комментариев:

7267896	678687686866	70345	9978608
33926	37637177	4802043	6640931743
223981979	903172603	43629833	7064124331
92911	7373888390	80765	5785
8766664	996533	114445021	08865
08865	444780621	PHEW	7373888390
9999999999	4802043	7373888390	223981979
3781	0889442	6549800987	231343759
WORMS RULE	CHEZZY	CHUNDER	CLITO
BRITISH	TROTTER	SATAN	WUYGERLI5
STONEBRIDGE	HAPPYTED	SPEAKERS	OH NO
PLEBSTER	TOTAL	ROBIN	FOOLS
CANNON	MICKEYDOG	RANDOM	CLINTON
HADES	VINCENTLEE	JAMES BOND	LUCAS



SILLY
CANDY

MICHELLE
EMMACROFT

HOPELESS
BURRITO

TREES
WLOGO

ARTFRONT
BOTTLES
SNOWMEN
WAR2

DEATH
PC STUFF
1324443
08457698724

WROCK
TEEPOT
TOM SUCKS

Полезные советы

По мере накопления боевого опыта в этой замечательной игре, вы неизбежно придумываете и применяете на практике различные варианты выигрышных тактик и стратегий. Или заимствуете тактические решения более опытных и удачливых соперников. Здесь мы приводим несколько элементарных и вместе с тем неизменно эффективных советов, ознакомиться с которыми будет нелишним и опытному игроку.

Веревка

⊕ *Правильное использование веревки — залог победы. Это, вне всякого сомнения, самое сильное оружие в игре.*

Не забывайте о том, что когда вы пользуетесь веревкой — таймер хода останавливается. Это обстоятельство делает веревку одним из самых эффективных способов перемещения. Опытный игрок вполне может за несколько удачных бросков пересечь из конца в конец все поле боя. Конечно, вам могут попасться и не слишком удачные рельефы, на которых пользоваться веревкой крайне затруднительно. Но, к счастью, в подавляющем

большинстве случаев, совершенно непригодных для использования веревки рельефов не встречается. Веревка поможет вам добраться в самые укромные и труднодоступные уголки поля битвы. Так что учитесь и экспериментируйте. Как говаривал известный военачальник — «Тяжело в учении — легко в бою!»

Если вы пользуетесь теми трюками с веревкой, что приведены в разделе спецприемов — вы можете забыть про все ваши проблемы. Но если вы и ваши друзья признали их нечестными и запретили, все равно, немного подумав, вы сможете найти правильное решение.



На этом утесе разместится наблюдательный пункт.



Не забывайте основное правило пользования веревкой — главное, цепляться повыше, и тогда вам станет доступно очень многое («мне сверху видно все, ты так и знай») — в частности, преодоление непроходимых на первый взгляд препятствий. Не спешите отчаиваться, если вам нужно преодолеть отвесную стену, может напротив нее находится дерево, которое ничуть не ниже, тогда о непреодолимости стены можно забыть.

Если веревка и bungee не ограничены игровыми настройками, всегда отдавайте предпочтение именно веревке. Цена применения приблизительно одинакова, возможность за что-нибудь зацепиться есть почти всегда, а вот возможностей у веревки на порядок больше.

Если так уж получилось, что зацепиться абсолютно не за что (да, бывает и такое, например, вам позарез нужно перебраться с одного острова на другой, а берега совсем не предназначены для закрепления веревки), используйте в качестве точки опоры girder. Доживете до следующего хода, обязательно зацепитесь и переберетесь куда вам надо.

Единственная тонкость — умудриться поставить арматуру таким образом, чтобы зацепиться за нее могли только вы, а вот враг не смог бы, как бы ни старался. Сделать это достаточно сложно, но при наличии опыта ничего невозможного в этом нет.

Еще одно использование веревки, хоть и неспортивное, а запретить его будет проблематично. Если вы попали в сложную безвыходную ситуацию, оперативная обстановка на поле боя складывается не в вашу пользу, а никакого решения с ходу не найти, и время на исходе, ничто не помешает вам применить веревку, для того чтобы просто остановить таймер и спокойно подумать, что же делать в сложившейся ситуации. Реакцию ваших друзей предугадать нетрудно — из их реплик вы, наверняка, узнаете о себе много нового, но что помешает им воспользоваться такой же уловкой на своем ходу?

Если вы наберетесь терпения, то со временем сможете освоить технику толчков. Вы, наверное, обратили внимание — когда червяк отпускает веревку, он с приличной скоростью летит по касательной. Если на траектории его полета находится вражеский червячок, то вы вполне сможете отбросить его в сторону. Желательно, чтобы в той стороне, куда вы его отбросили, находилась парочка мин или же глубокая пропасть. Если вы сделали такую пакость одному вражескому червяку, вы можете попытаться сделать то же самое и со следующим. И опять-таки, как и после любых манипуляций с веревкой, у вас еще остается возможность использовать оружие.

Мины

Преодолевайте минные поля при помощи веревки — целее будете.

Мины в этой игре устроены так, что реагируют они лишь только на червяков, попавших в их зону действия, приблизился червяк вплотную — и мина заработала. Не надейтесь



Червяки даже в кусты не ходят безоружными.



устроить детонацию мин — они никак не реагируют ни на выстрелы из стрелкового оружия, ни на прямое попадание из базуки, и даже близкий взрыв динамитной шашки или банановой бомбы оставляют без внимания. Но зато мины вполне можно передвигать: двигать их при помощи червяка — занятие самоубийственное, а вот при помощи стрельбы по ним из стрелкового оружия — вполне выполнимое. Куда занесет мину после прямого попадания из базуки, предугадать крайне сложно (может, прямо под вашего червяка), но если стрелять по mine из узи или из винтовки, то ее перемещением вполне можно управлять. Подобным способом вы можете, во-первых, расчистить себе путь, а во-вторых, слегка усложнить жизнь вашим врагам. Правда, можно поступить и с точностью до наоборот — выстрел из винтовки вполне может отбросить вражеского червяка на мину, мирно ждущую своего часа.

Злоупотреблять подобным способом не следует — подобное занятие столь же опасно как, скажем, курение на бензоколонке — мина иногда может полететь совсем не туда, куда вам хочется — ничто не помешает ей упасть в опасной близости от вашего червяка.

Мина, как ни странно, может использоваться и в качестве оружия ближнего боя — вы просто подходите к вражескому червяку (а еще лучше плотной группе вражеских червяков) и кладете мину прямо ему под ноги, после чего быстро ретируетесь. Конечно, мина уступает по убойной силе динамиту, но штука тоже неплохая. Если вы хотите цинично «приколоться» над противником — запрыгните ему на голову и оставьте мину прямо там — подобный взрывоопасный головной убор явно к лицу любому врагу.

Гранаты и кластерные бомбы

Главная проблема при метании гранат — значительная сложность точной наводки. Вы должны как можно точнее прицелиться, другими словами, точно просчитать траекторию, кроме того, используя гранаты, невероятно сложно пристреляться. Если в классической Tank Wars вы могли, никуда не торопясь, записать значение скорости и постепенно изменять его на несколько единиц, то в Worms сделать это уже невозможно — вы ведь должны вовремя отпустить «Огонь». И каждый раз сила выстрела оказывается слегка разной. Оптимальным, на наш взгляд, является вариант, с высокой навесной траекторией. Силу выстрела старайтесь выжимать до самого предела, так что каждый раз этот параметр будет фактически одинаковым. Прицелиться поточнее вы сможете, меняя угол атаки — сделать это теперь намного проще, так как приходится следить всего за одним параметром.

Никогда не забывайте пользоваться тем, что у гранат/кластеров есть временный взрыватель.

Это тем более удобно, если вы кидаете гранату во врага, стоящего почти вплотную (не вплотную, конечно, но очень близко), значение таймера в таком случае нужно сделать как можно больше, чтобы самому успеть смыться как можно дальше.

Используя кластерные бомбы, можно попробовать рассчитать время так, чтобы этот смертоносный подарок разорвался не на земле, а в воздухе, и мелкие бомбы, на которые



Дождик из авиабомб покапал и прошел.

он разлетится, накрыли как можно большую площадь — получится что-то вроде коврового бомбометания (только постарайтесь сами не оказаться на площади, которую накроет такая бомбежка).

Кластерные бомбы — это не только идеальное средство накрывать огнем обширные площади. Их можно с успехом использовать и для уничтожения отдельно взятых вражеских червяков. При помощи этой штуки вы можете угробить червяка с полным запасом здоровья (даже если этот запас превышает сто процентов). Ведь кластерная бомба обладает ни с чем не сравнимым разрушительным потенциалом.

Проблема лишь в том, что при взрыве она разлетается на маленькие кусочки-бомбочки и, соответственно, ее разрушительная мощь дробится на части. Но вот если освободить всю смертоносную силу кластерной бомбы в одном месте и обрушить ее на одного червяка — да, мало бедняге не покажется. Конечно, у вас не возникнет никаких проблем, если враг забился в какую-нибудь мелкую ямку или расщелину, это уютное местечко станет для него могилкой.

Если вы застигли врага на дне колодца, пробуренного им, тоже совсем не обязательно кидать туда динамит — киньте туда кластер, и одним врагом у вас станет меньше. Если вам так уж захотелось швыряться гранатами в горизонтальные туннели, делать это лучше снаружи, выставив *max bounce*, так граната дальше укатится.

Базука

Базука — весомый аргумент в споре на тему, кому жить, а кому умирать. Крайне незамысловатое, очень мощное оружие. Применяется повсеместно, но хитростей ее использования известно не так уж много.

Из базуки очень удобно стрелять снизу вверх на червяка, который стоит на краю холма или еще какой-нибудь возвышенности. Если вы попали в выступающую часть, враг неизбежно свалится. Совсем необязательно попасть точно в самого червяка, достаточно попасть в грунт под ним — мощная взрывная волна неизбежно сделает свое дело — если грунта не слишком много, повреждения, нанесенные противнику, будут очень серьезны.

Старайтесь не забывать о такой полезной вещи, как взрывная волна. Иногда выгодней попасть не в самого противника, а рядом с ним — вы и повреждения нанесете немалые, и при удачном стечении обстоятельств, противника еще и столкнуть удастся куда-нибудь в пропасть.



Пословица «Не плуй против ветра» более чем применима по отношению к базуке — иногда бывают невероятные случаи, когда в полете снаряд попросту разворачивает, и он летит обратно. Если использовать силу ветра рационально, можно ухитриться нанести врагу такой удар, какого он никак не может предугадать.

Самонаводящиеся ракеты

Самый очевидный и распространенный способ применения самонаводящихся ракет — выбрать цель и выпустить снаряд с максимальной силой вертикально в небо. Прimitивно, но эффективно — в этом случае вероятность того, что посылка благополучно достигнет адресата, максимальна. Никогда не забывайте, кстати, делать поправку на ветер.

Поправка на ветер, конечно, вещь полезная, но если ветер дует с ураганной силой — тут порой никакие поправки уже не помогут, вы просто зря израсходуете такую ценную вещь как самонаводящаяся ракета. Часто бывает, что игрок настолько увлечен азартом боя и настолько уверен в непогрешимости самонаводящихся ракет, что вспоминает о существовании индикатора ветра лишь в тот момент, когда ветер уносит ракету от цели.

Если вы увидели червяка-противника, который стоит на краю обрыва у самого края экрана или на берегу моря, можете смело сказать этому червяку «прощай». Наводите ракету не на самого червяка, а на точку поблизости, с таким расчетом, чтобы червяк оказался между морем/краем экрана и местом, где взорвется ракета. Взрывная волна сдует противника как раз туда, куда вам нужно.



Вот и все, что осталось от целой дивизии.

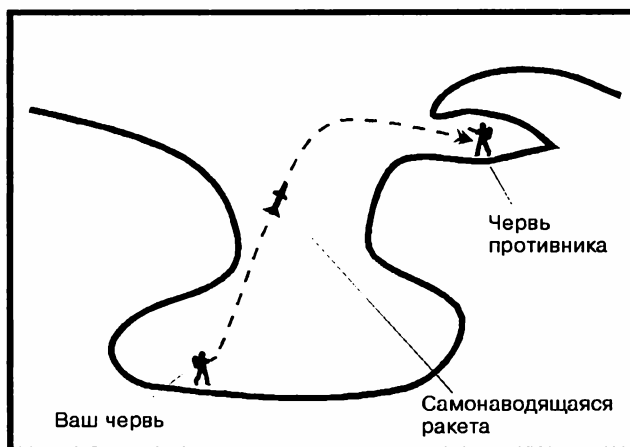


Схема 2.



Еще один любопытный способ применения управляемых ракет (встречается очень редко, но иногда именно этот способ помогает разделаться с противником) — удар ракеты не сверху, а по горизонтали. Представьте себе, что один из врагов спрятался в какой-нибудь выемке или пещерке, расположенной чуть выше или чуть ниже вас. Обычное оружие бессильно — вам не подобрать подходящей траектории. Подбираться к нему вплотную вам тоже не хочется (вдруг не добьете, а он на своем ходу вам отомстит). Вот тут самое время вспомнить о самонаводящихся ракетах — установите очень маленькую силу выстрела и подбросьте вверх или наоборот, скиньте ракету вниз так, чтобы она по горизонтали находилась на одном уровне с целью (см. схему 2).

Не расходуйте самонаводящиеся ракеты понапрасну, старайтесь приберечь их под конец игры. Даже если вы и не сможете их применить по назначению, они станут психологическим оружием, враг уже не сможет вылезать на открытое пространство, зная, что там ему негде укрыться от точного и смертельного ракетного залпа.

Динамит

Что тут можно посоветовать? Динамит — он везде динамит. Чем больше врагов зацепите вы этой штукой, тем лучше. Не забывайте и о взрывной волне — враги, которые не оказались в самом эпицентре взрыва, а стоят по краям, все равно разлетятся в разные стороны. Постарайтесь использовать динамит с таким расчетом, чтобы как можно больше врагов улетело на мины или шлепнулись в воду, или вылетели за край экрана. И конечно, установив динамит, убегайте, убегайте, убегайте.

Винтовка и узи

Оба вида стрелкового оружия разят врага на весьма приличном расстоянии и при этом накрывают огромную площадь (а когда от здоровья остался всего один процентик, любое повреждение становится смертельным). И не забывайте о том, что винтовка еще и стреляет дважды!

Воздушный налет

Если вы решили воспользоваться помощью дружелюбно настроенных бомбардировщиков и обрушить на противника смертоносный дождик из авиационных бомб, не забывайте о том, что сделать это можно, находясь где угодно, лучше всего — как можно дальше от места бомбардировки и желательно в надежном укрытии.

Наиболее подходящими целями для бомбардировки с воздуха являются большие скопления живой силы противника (точь-в-точь как в реальной жизни), и, разумеется, мосты — мост после бомбежки будет усеян дырами и проломами, в которые так легко скинуть противника.



Как и любое мощное оружие, воздушный налет лучше всего приберечь до конца игры, когда червяки противника уже и так успели получить серьезные повреждения, а бомбы, сыплющиеся с неба, имеют все шансы добить их окончательно.

Drill

На первый взгляд, отбойный молоток — мирное орудие труда мирных шахтеров. Но и этим мирным приспособлением вполне можно снять до 15 процентов здоровья с противника, если атаковать сверху. При желании вы сможете достать вражеского червяка, который копает туннель прямо под вами.



На поле боя — тишина.

Очень любопытное применение бурения — забраться прямо на голову вражеского червяка и начать бурить (представьте, что с вами проделали то же самое — не слишком приятно, не правда ли?).

Вот тогда-то враг и потеряет 15 процентов здоровья и отлетит в сторону. Но при удачном стечении обстоятельств отбросит его не слишком далеко, а может быть, снова на неумолимого бурильщика. В этом случае враг опять потеряет 15 процентов здоровья и опять отлетит. А отлетать ему, собственно говоря, некуда — ведь он уже в колодце. Пока несчастный не зацепится за стенку, он обречен раз за разом сваливаться прямиком под отбойный молоток. Конечно, заранее спланировать подобную жестокую акцию невозможно — все зависит только от случая. Но если вам повезет, вы можете нанести противнику просто чудовищные повреждения. Известен случай, когда противник, угодивший в такую ловушку, лишился 90 процентов здоровья! Несчастный шесть раз подряд попадал под отбойный молоток.

Камикадзе

Основная функция камикадзе в этой игре — заставить врага испытать радость свободного полета. Но камикадзе можно найти и очень оригинальное применение. Если на поле боя имеется мост, а на мосту еще и столпились враги, можно попробовать подобрать уровень полета камикадзе так, что он аккуратно срежет мост, даже не задев никого из тех, кто на нем стоит. А задевать никого и не надо — все, кто стоял на исчезнувшем мосту, просто попадают в воду, как переспелые яблоки. Остается лишь пожалеть, что насладиться подобными приколами удастся не слишком часто.



Blowtorch

Прожигатель предназначен только для бурения стен и на открытом воздухе не функционирует. Но нет правил без исключения — можно подойти вплотную к вражескому червяку и применить прожигатель. Во-первых, враг получит весьма ощутимые повреждения, а во-вторых, весьма ощутимый пинок. Это очень удобно, если вам захотелось кого-нибудь пнуть в туннеле — обычные удары там абсолютно неэффективны — враг просто стучается о потолок и остается на месте.

Girders

Строительство перекрытий — занятие крайне скучное, но полезное. Этим конструкциям можно найти множество самых различных применений. Самое рациональное — выстроить над собой крышу, надежный зонтик, который укроет вас от ракетно-бомбовых осадков. Если в игре преобладают классические перестрелки на прямой дистанции, можно выстроить надежный щит прямо перед собой, можно вообще соорудить настоящий блиндаж, долговременную огневую точку с узкими щелями-амбразурами, в которые невероятно трудно попасть. Как мы уже говорили выше, перекрытия часто используются как место, куда можно прикрепить веревку. А можно использовать их для того, чтобы надежно закупорить врагов, засевших в каких-нибудь щелях.

Прочее

У западных поклонников этой игры есть в обиходе понятие dark side player, дословно «игрок темной стороны» (явный намек на Темную Сторону Силы из «Звездных войн»). Поклонники темной стороны, в отличие от всех остальных игроков, не любят атаковать в открытую, их стихия — глухая оборона, они как кроты закапываются в землю, выстраивают замысловатые укрытия, сторонятся всякого риска и трясутся над своим здоровьем. Подавляющее большинство игроков сходится на том, что подобный стиль делает игру скучной и занудной и лишает ее острых ощущений. Но на вкус и цвет товарища нет, и каждый играет, как ему нравится. Но если ваши друзья единодушны в своем неприятии подобного стиля игры, ничто не мешает вам максимально ограничить применение строительно-копательно-оборонительных средств, разрешив их использовать строго лимитированное количество раз, тем самым волей-неволей, вынуждая подобных игроков вести активные действия. Вы можете также и ограничить применение телепортов до одного за игру, или вообще их отключить.

⊕ *Не забывайте следить за силой и направлением ветра.*

Ветер всегда может внести ощутимые поправки в ваши сокровенные планы, бывает обидно до слез, когда неожиданный порыв ветра рушит тщательно продуманную комбинацию. Так что лучше переждите ураган или шквал, чтобы не скорбеть потом об истра-

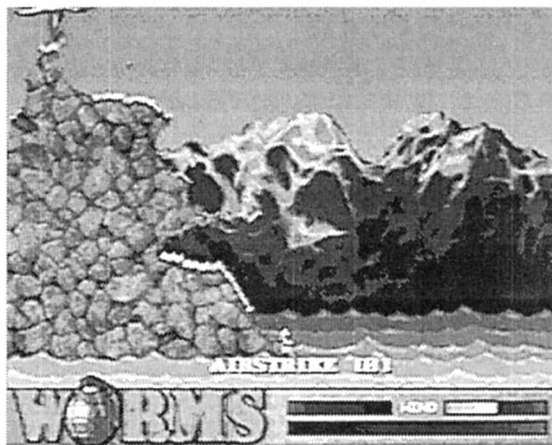


ценных впустую самонаводящихся ракетах и прочих ценных боеприпасах. Хотя настоящий профессионал никогда не упустит возможности воспользоваться неблагоприятными, на первый взгляд, погодными условиями — например, для изящного выстрела из базуки с разворотом снаряда в полете.

Еще раз напоминаем вам об эффекте взрывной волны. Используйте ее, чтобы закидывать врагов в воду, сталкивать на минные поля, выкидывать за край экрана. В подобных случаях взрывная волна почти всегда более эффективна, чем прямое попадание.

Держитесь подальше от обрывов, краев земли и прочих мест, откуда легко упасть в воду или оказаться за краем экрана. Стоит вашему червяку оказаться в подобном месте, и он становится легкой добычей — враг обязательно постарается скинуть его, а сделать это существует великое множество способов. Так что не подставляйтесь сами и пользуйтесь тактическими промахами врага.

Если у вас есть возможность применить `banana bomb`, постарайтесь закинуть ее в ограниченное пространство — туннель, впадину, пещеру и т. п. Когда грянет взрыв, впечатлений хватит надолго.



«Раскинулось море широко».

Game Shark - Акула Игр

Руководство по использованию

Введение

Поздравляем! Вы приобрели превосходный модификатор игр для системы SONY PlayStation. С помощью Акулы Игр вы можете достичь небывалых высот наслаждения при использовании уже хорошо знакомых вам игр, равно как и при освоении новых. Акула Игр позволяет вам использовать коды и дополнительные возможности игр, которые ранее были просто недоступны. Вы найдете новые уровни на уже знакомых вам играх, получите бесконечные жизни, измените игру по своему желанию.

Акула Игр полностью управляется посредством использования экранных меню. Вам не нужно вводить коды, добавляя букву за буквой, цифру за цифрой каждый раз, когда вы включаете компьютер. Все, что вам нужно — это выделить в меню пункт, соответствующий названию игры, в которую вы хотите поиграть, и стартовать!

И самое великолепное — вы можете сохранять коды в собственной памяти Акулы Игр! Введите код однажды, и это будет последним разом, когда вам придется печатать символы этих странных последовательностей для этой игры. Это будущее улучшения игр, и это — в ваших руках!

⊗ *Может возникнуть только одна маленькая проблема — Акула Игр не всегда работает на PAL версии компьютера. Поэтому, если вы имеете PAL версию SONY Playstation, или даже NTSC — прежде чем покупать Акулу Игр, убедитесь в том, что он будет работать с вашим компьютером. Совсем не обязательно, что эта проблема может возникнуть, но — береженного Бог бережет.*

Начальные инструкции

Выключите свой любимый компьютер SONY и воткните разъем Акулы Игр в разъем Порта Расширения компьютера. Этот разъем расположен на задней стенке компьютера и закрыт пластмассовой крышкой. Надпись около этой крышки гласит — Expansion Port, что и является Портом Расширения. Когда вы вставите Акулу Игр в разъем, будьте уверены, что вы вставили его до упора — плотно в предназначенное для него место, и надпись Game

Shark (Акула Игр) обращена «лицом» к фронтальной панели компьютера, на которой расположены разъемы для геймпадов и карт памяти.

Поставьте лазерный диск с нужной вам игрой в компьютер. Передвиньте выключатель на боковой стенке Акулы Игр в ВЕРХНЕЕ положение. Сейчас вы можете включить ваш компьютер.

⊕ **Внимание!** *Никогда, ни по каким причинам не присоединяйте карты памяти или любые другие устройства к компьютеру, при включенном его питании. Результатом таких неосторожных действий будет повреждение компьютера, Акулы Игр, или и того и другого вместе.*



Инструкция по использованию

После того, как вы увидите начальный стандартный экран компьютера, перед вами появится Основное Меню Акулы Игр. Основное меню содержит три пункта. Если это меню не появится перед вами — проверьте, не забыли ли вы перевести выключатель на боковой грани Акулы Игр в Верхнее Положение и нажать кнопку «Сброс» компьютера.

Основное Меню

Основное Меню, как мы уже упомянули выше, содержит три пункта:

- Старт Игры.
- Выбор Кодов.
- Об авторах.

Используйте клавиши ↑ и ↓ крестовины геймпада для того, чтобы выделить один из этих пунктов. Нажмите кнопку ⊙ геймпада для того, чтобы активизировать этот пункт.

Старт Игры

Выбрав этот пункт меню, вы попадете в меню «Параметры Старта Игры» (Start Game Options). В нем имеется два подпункта: «Старт Игры без активации кодов» (Start Game With No Codes Enabled) и «Отмена» (Cancel). Первый пункт позволяет вам начать игру безо всяких кодов, так как вы это делали раньше. Второй пункт вернет вас обратно в Основное Меню.


Используйте клавиши ↑ и ↓ крестовины геймпада для того, чтобы выбрать требуемый вам вариант, после чего подтвердите свой выбор нажатием кнопки ⊙. Если вы нажмете кнопку ⊗ — вы вернетесь обратно в основное меню.

⊕ **Замечание:** если вы желаете начать игру без использования кодов, просто включив компьютер и не выбирая всякие пункты меню, просто переведите выключатель на боковой грани Акулы Игр в нижнее положение. После этого при включении компьютера — он просто не заметит Акулу Игр и начнет игру обычным образом.

Выбор Кодов



После выбора этого пункта меню перед вами появится список игр, коды для которых даны фирмой-производителем, и вводить которые нет необходимости. Так что, если вы хотите поиграть в одну из игр, коды для которой уже есть — естественно, что вам не нужно их вводить вновь. Игры представлены в алфавитном порядке. Выберите нужную игру способом, рассмотренным нами выше. Нажатие кнопки ○ выберет выделенную игру, а нажатие кнопки ⊗ вернет нас в предыдущее меню.





После того, как вы выберете игру, на экране появится список всех возможных улучшений, которые становятся доступными при использовании Акулы Игр для этой игры. Перемещаясь вверх/вниз по этому списку и нажимая кнопку ○ геймпада, вы получаете возможность включать и выключать каждую из предложенных возможностей. Вы можете активизировать одну или несколько возможностей в любой произвольной комбинации. Включенная возможность будет подсвечена красным цветом. Когда вы установите все так, как вам хочется — нажмите кнопку ⊗ геймпада для того, чтобы возвратиться в предыдущее меню, или нажмите кнопку  для того, чтобы прямо переместиться в меню «Старт Игры». Пожалуйста, смотрите в окошечко «По Умолчанию» (Default Box) для того, чтобы получить более подробную информацию на каждую из предлагаемых для данной игры возможностей.


Пополнение коллекции кодов и возможностей. После того, как будет выпущена новая игра, вы захотите добавить коды для нее в меню Акулы Игр. Эти коды вы сможете найти в каком-нибудь из журналов, в клубе любителей Акулы Игр, или из Интернета, где на многих страничках, посвященных играм, можно найти множество кодов. Большинство игр, описанных в данной книге, также сопровождаются кодами для Акулы Игр. Вы можете быть уверены, что к новым играм будут появляться коды, которые вы сможете использовать.


Ввод новых кодов в память Акулы Игр. Чтобы ввести новые коды, просто выберите пункт «Выбор Кодов» основного меню, где отображаются уже известные Акуле игры, а затем выберите пункт «Новая Игра» (New Game), вверху меню, и нажмите кнопку ○, чтобы выбрать его. Вы окажетесь на экране, названном «Редактирование Новой Игры». Именно на этом экране вы и можете ввести новые коды для новой игры. Как только вы


выберете пункт «Имя Новой Игры» (New Game Name), перед вами появится текстовое окошечко, в котором вы сможете побуквенно ввести имя новой игры, используя крестовину геймпада. Выбирайте букву крестовиной и вводите ее нажатием кнопки  геймпада. Когда вы закончите вводить имя игры, нажмите кнопку .

Основной Код. Некоторые игры требуют ввести так называемый Основной Код (Master Code) перед тем, как вы сможете активизировать любую из дополнительных возможностей. Основной Код — это нечто вроде замка, который открывает нам возможность к использованию других возможностей.

После того, как вы введете Имя Игры, используйте крестовину геймпада для того, чтобы выделить окошко Основного Кода. Нажмите кнопку , и вы получите возможность ввести Основной Код. Так же, как и при вводе имени игры, введите его по буквам, и когда закончите, нажмите кнопку  геймпада.

Если вы хотите закончить описание Основного Кода, еще раз нажмите кнопку , и вы окажетесь на экране Редактирования Возможностей. Если для данной игры Основной Код не требуется, можете смело переходить к следующему пункту.

Описание Нового Кода. Выбрав пункт «Описание Нового Кода» (New Enhancement Description), вы откроете текстовое окошко, в которое можно ввести описание того, что делает данный код. Например, вы можете назвать код «Бесконечные Жизни» (Infinite Lives). Вводите описание так же, как вы делали ранее при вводе имени новой игры. Нажмите кнопку , когда вы закончите.

Ввод собственно Нового Кода. Выбрав пункт Enhancement Entry в левом углу, вы откроете маленькое текстовое окошечко. Это то самое место, куда вы вводите сам Код, дающий определенную дополнительную возможность. Каждый код содержит несколько букв и (или) цифр. Вводите код побуквенно, знакомым уже вам образом. Подтверждайте ввод каждого символа нажатием кнопки  геймпада. Иногда коды бывают очень длинные — тогда от вас потребуется максимальная концентрация, чтобы не ошибиться. Если вы допустите ошибку при вводе кода — не паникуйте! Вы всегда можете вернуться и исправить ошибку. Для этого просто переместитесь на требуемую букву или цифру и исправьте ее на требуемое значение. Новое значение просто заместит старое.

После того, как вы закончите ввод кодов для данной игры, вы можете попробовать возвратиться в меню выбора кодов и запустить игру, коды для которой вы только что вводили, с тем, чтобы проверить, как они работают. Введенные вами коды сохраняются в памяти Акулы Игр и хранятся там до тех пор, пока вы не захотите их стереть. Также, вы можете добавить новые коды к уже имеющимся в памяти играм, выбрав пункт «Новый Код» и нажав кнопку геймпада, на которой изображен треугольник. После этого вам нужно действовать способом, рассмотренным выше.



Окошко «По Умолчанию» (Default Box). Состояние окошка «По Умолчанию» позволяет вам указать, включать или выключать эту возможность при выборе данной игры. С помощью этого окошка вы можете настроить наиболее приемлемую для вас конфигурацию игры. Когда в окошке установлено ON — данный код будет активирован при выборе этой игры из меню. Если там установлено OFF — отключено. Использование этого окошка позволяет вам сократить время на запуск игры с кодами, так как вы можете заранее настроить все параметры «по умолчанию», и тогда при выборе игры из меню — она будет готова к употреблению.

Возникли проблемы...

Если у вас возникли проблемы с использованием Акулы Игр — в первую очередь проверьте, правильно ли вставлено устройство в Порт Расширения компьютера. Если у вас возникли проблемы с кодами — проверьте, правильно ли вы их ввели. Если после всех этих уточнений проблемы все-таки останутся, звоните в отдел технической поддержки фирмы-производителя. Пожалуйста, не звоните туда с тем, чтобы узнать коды — они не доступны через этот отдел.

Алфавитный указатель игр

BLAZING DRAGONS	14
BUSHIDO BLADE	553
CITY OF LOST CHILDREN	38
CRASH BANDICOOT	260
DESTRUCTION DERBY-2	502
DRAGON'S HEART	290
KRAZY IVAN	308
MORTAL KOMBAT TRILOGY	577
POWERSLAVE	335
RISE OF THE ROBOTS-2: RESURRECTION	615
SENTIENT	60
SPOT GOES TO HOLLIWOOD	459
STAR GLADIATORS	638
TEKKEN 2	654
THE D	48
TIME COMMANDO	116
TOMB RAIDER	168
TWISTED METAL-2	522
WORMS	705

ЛУЧШИЕ КНИГИ ДЛЯ ВСЕХ И КАЖДОГО

* *Любителям “крутого” детектива – собрания сочинений Фридриха Незнанского, Эдуарда Тополя, Владимира Шитова и суперсериялы Андрея Воронина “Комбат” и “Слепой”.*

* *Поклонникам любовного романа – произведения “королев” жанра:*

Дж. Макнот, Д. Линдсей, Б. Смолл, Дж. Колпинз, С. Браун – в книгах серий “Шарм”, “Очарование”, “Страсть”, “Интрига”.

* *Полные собрания бестселлеров Стивена Кинга и Сидни Шелдона.*

* *Почитателям фантастики – серии*

“Век Дракона”, “Звездный лабиринт”, “Координаты чудес”, а также самое полное собрание произведений братьев Стругацких.

* *Популярнейшие многотомные детские энциклопедии: “Всё обо всём”, “Я познаю мир”, “Всё обо всех”.*

* *Школьникам и студентам – книги из серий*

“Справочник школьника”, “Школа классики”, “Справочник абитуриента”, “250 “золотых” сочинений”, “Все произведения школьной программы”.

Богатый выбор учебников, словарей, справочников по решению задач, пособий для подготовки к экзаменам.

А также разнообразная энциклопедическая и прикладная литература на любой вкус.

Все эти и многие другие издания вы можете приобрести по почте, заказав

БЕСПЛАТНЫЙ КАТАЛОГ

по адресу: 107140, Москва, а/я 140. “Книги по почте”.

Москвичей и гостей столицы приглашаем посетить московские фирменные магазины издательства “АСТ” по адресам:

Каретный ряд, д. 5/10. Тел. 299-6584.

Арбат, д. 12. Тел. 291-6101.

Татарская, д. 14. Тел. 235-3406.

Звездный б-р, д. 21. Тел. 974-1805

Мы экономим ваши деньги:

- Бесплатное подключение
- Бесплатный почтовый ящик
- Отсутствие абонентской платы

Мы экономим ваше время:

- On-Line регистрация
- оплата трафика в любом отделении Связи или Сбербанка

Вы оплачиваете только время работы в Internet!

- Скорость передачи данных **до 56.000 бит/сек**
- Высокое качество связи



КОМПЬЮТЕРНЫЕ СЕТИ

ИНТЕРНЕТ ПРОВАЙДЕР
наш многоканальный телефон (812) 325 95 75

WWW:

<http://www.comset.net>



**ВСЕГДА МИР
ИНТЕРНЕТ**
на одном
диске

В СЛЕДУЮЩЕЙ книге:

- больше КРУТЫХ единоборств – Toshinden 3, Marvel Heroes, Bloody Roar
- лучшие классические и видеоприключения – Chronicles of the Sword, DiskWorld 2, Little Big Adventure, FoxHunt
- классические аркады, ролевые аркады, тактические аркады, видеоаркады, трехмерные аркады, аркады-имитаторы. PLAYSTATION РОЖДЕН ДЛЯ АРКАД !!!! – Earthworm Jim 2, Legacy of Kain, Syndicate Wars, Braindead 13, Fade to Black, DarkLight Conflict
- наконец-то – стратегии !
- И МНОГОЕ-МНОГОЕ ДРУГОЕ

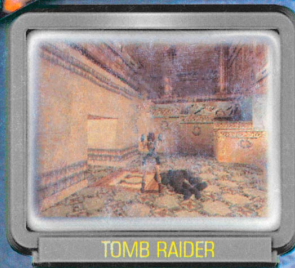
СУПЕРЭнциклопедия **Sony Playstation**
МАКСИМУМ УДОВОЛЬСТВИЯ ОТ ИГРЫ



Оставайтесь с нами!

Супер

Энциклопедия



TOMB RAIDER



BUSHIDO BLADE



CRASH BANDICOOT



KRAZY IVAN



POWERSLAVE



TEKKEN 2



TWISTED METAL 2



WORMS



CITY OF LOST CHILDREN

Blazing Dragons
 Bushido Blade
 City of Lost Children
 Crash Bandicoot
 Destruction Derby 2
 Dragon Heart
 Krazy Ivan
 Mortal Kombat Trilogy
 PowerSlave
 Rise of the Robots 2

Sentient
 Spot Goes to Hollywood
 Star Gladiators
 Tekken 2
 The D
 Time Commando
 Tomb Raider
 Twisted Metal 2
 Worms

ISBN 5-237-00218-8

9 785237 002188

